

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO TUTORIAL TEKNIK DASAR
BOLA TANGAN UNTUK MAHASISWA PJKR FIK UNY**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



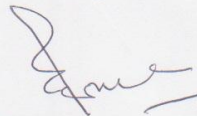
Oleh:
Duaji Rahadyan Nursantiko
NIM 12601244161

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAH RAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Video Tutorial Teknik Dasar Bola Tangan untuk Mahasiswa PJKR FIK UNY” yang disusun oleh Duaji Rahadyan Nursantiko, NIM. 12601244161, ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 16 Agustus 2016
Pembimbing

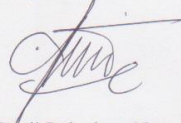


Ermawan Susanto, M.Pd.
NIP. 19780702 200212 1 004

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Video Tutorial Teknik Dasar Bola Tangan untuk Mahasiswa PJKR FIK UNY” yang disusun oleh Duaji Rahadyan Nursantiko, NIM. 12601244161 ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim. Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 16 Agustus 2016
Yang Menyatakan,

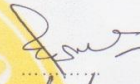

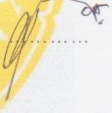


Duaji Rahadyan Nursantiko
NIM. 12601244161

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Video Tutorial Teknik Dasar Bola Tangan untuk Mahasiswa PJKR FIK UNY” yang disusun oleh Duaji Rahadyan Nursantiko, NIM. 12601244161, telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, tanggal 16 Agustus 2016 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Ermawan Susanto, M.Pd.	Ketua Penguji		14/8 2016
Yuyun Ari Wibowo, M.Or.	Sekretaris Penguji		31/8 2016
Prof. Dr, Hari Amirullah R., M.Pd	Penguji I (Utama)		31/8 2016
Ngatman, M.Pd.	Penguji II (Pendamping)		31-8-2016

Yogyakarta, September 2016
Fakultas Ilmu Keolahragaan

Dekan,



Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed
NIP. 19640707 198812 1 001

MOTTO

Hidup itu seperti mengumpan bola, walaupun harus berpindah pindah tetapi
memiliki tujuan yang pasti, Goal!
(Duaji Rahadyan Nursantiko)

Play What You Feel, Feel What You Play
(Barry Likumahuwa)

.

PERSEMBAHAN

Lembaran demi lembaran penuh perjuangan yang saya susun ini saya persembahkan untuk orang-orang terbaik yang saya miliki. Pria besar yang sudah dengan segenap usaha dan tetesan-tetesan peluhnya menyekolahkan saya hingga dapat mencapai gelar sarjana ini, Ayahku Siswoto, pria terbaik yg pernah ada. Wanita terhebat yang selalu mengerti keadaan saya senantiasa meluangkan waktunya kapanpun untuk pria kecilnya yang sudah tumbuh dewasa ini, karena engkau tahu betapa berharganya waktu untuk anak-anakmu, Ibuku Yuni Entarti. Serta kedua saudara sedarahku, kakaku Fatwa Lutvie Nurhana dan adikku Trenandy Makbul Nugrahono yang selalu mendukungku dari mana dan kapanpun itu. Kalian semua orang-orang terhebat yang pernah saya miliki.

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO TUTORIAL TEKNIK DASAR BOLA TANGAN UNTUK MAHASISWA PJKR FIK UNY

Oleh:

Duaji Rahadyan Nursantiko
NIM. 12601244161

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi karena masih minimnya media pembelajaran video teknik dasar bola tangan di kalangan mahasiswa PJKR. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui: (1) Bagaimana mengembangkan video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa PJKR FIK UNY angkatan 2013 yang mengambil mata kuliah permainan bola tangan layak digunakan, dan (2) Bagaimana kualitas pengembangan video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa PJKR FIK UNY angkatan 2013 yang mengambil mata kuliah permainan bola tangan.

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket untuk ahli media, ahli materi, dan mahasiswa. Subjek uji coba yaitu mahasiswa PJKR FIK UNY angkatan 2013 yang berjumlah 30 mahasiswa. Pengembangan video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa FIK UNY dilakukan melalui 4 tahap, yaitu: (1) tahap awal; (2) tahap desain; (3) tahap pengembangan; dan (4) tahap ujicoba atau implementasi. Analisis data menggunakan deskriptif kualitatif dan kuantitatif yang dituangkan dalam bentuk persentase.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil validasi ahli materi 1 diperoleh persentase sebesar 92% dalam kategori “sangat layak”, ahli materi 2 diperoleh persentase sebesar 92% dalam kategori “sangat layak”, dan ahli media diperoleh persentase sebesar 86,67% dalam kategori “sangat layak”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa PJKR FIK UNY sangat layak digunakan sebagai pedoman pembelajaran.

Kata kunci: *pengembangan, video tutorial, teknik dasar bola tangan*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan kehadirat Allah S.W.T, karena atas kasih dan rahmat-Nya sehingga penyusunan tugas akhir skripsi dengan judul “Pengembangan Media Video Tutorial Teknik Dasar Bola Tangan untuk Mahasiswa PJKR FIK UNY” dapat diselesaikan dengan lancar.

Selesainya penyusunan tugas akhir skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini disampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd, M.A., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk belajar di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Bapak Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes., Ketua Jurusan POR, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah dengan ikhlas memberikan ilmu, tenaga, dan waktunya untuk selalu memberikan yang terbaik dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Nur Rohmah Muktiani, M.Pd., Penasehat Akademik yang telah dengan ikhlas memberikan ilmu kepada peneliti.
5. Bapak Ermawan Susanto, M.Pd., Pembimbing Skripsi, yang telah dengan ikhlas memberikan ilmu, tenaga, dan waktunya.

6. Seluruh dosen dan staf jurusan POR yang telah memberikan ilmu dan informasi yang bermanfaat.
7. Sahabat-sahabat saya, yang menjadi tempat saya bernaung mulai dari gundah gulana hingga menemukan inspirasi, semangat, dan kebahagiaan.
8. Perempuan yang sedang merintis masa depan cerah bersama saya yang sudah diciptakan Sang Pencipta untuk menemani saya, yang kelak bersama hingga akhir hayat.
9. Anti Wacana, Anyakunyuk, Koja squad, Keluarga Meranti,
10. Teman-teman *Handball* Yogyakarta yang sudah turut serta membantu terlaksananya penelitian ini.
11. Rekan-rekan PJKR E 2012, dan semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Sangat disadari bahwa tugas akhir ini masih sangat jauh dari sempurna, baik penyusunannya maupun penyajiannya disebabkan oleh keterbatasan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Oleh karena itu, segala bentuk masukan yang membangun sangat penulis harapkan baik itu dari segi metodologi maupun teori yang digunakan untuk perbaikan lebih lanjut. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi para pembaca yang budiman.

Yogyakarta, Agustus 2016
Penulis,

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Hasil Penelitian	9
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	11
1. Hakikat Media Pembelajaran	11
2. Hakikat Video Tutorial.....	18
3. Hakikat Olahraga Bola Tangan	21
4. Profil Prodi PJKR FIK UNY	32
B. Penelitian yang Relevan	35
C. Kerangka Berpikir	36

BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	38
B. Prosedur Pengembangan	38
C. Subyek Ujicoba	43
D. Instrumen Pengumpulan Data	44
E. Teknik Analisis Data	46
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	50
1. Hasil Rancangan Pengembangan Produk	50
2. Data Evaluasi dan Uji Coba Produk	51
3. Uji Coba Produk atau Implementasi	64
B. Pembahasan	65
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	72
B. Implikasi Hasil Penelitian	72
C. Saran-saran	73
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN	76

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Angket analisis Kebutuhan.....	7
Tabel 2. Klasifikasi Presentase	49
Tabel 3. Hasil kelayakan Uji Ahli Materi dan Ahli Media Tahap 1.....	57
Tabel 4. Saran dan Masukan Ahli Pada Tahap I.....	58
Tabel 5. Hasil Kelayakan Uji Ahli Materi Tahap II	59
Tabel 6. Saran dan Masukan Ahli Materi Tahap II.....	60
Tabel 7. Distribusi Frekuensi Penilaian Mahasiswa Terhadap Video Tutorial Teknik Dasar Bola Tangan untuk Mahasiswa FIK UNY	64
Tabel 8. Distribusi Frekuensi Penilaian Mahasiswa Terhadap Video Tutorial Teknik Dasar Bola Tangan untuk Mahasiswa FIK UNY dari Aspek Tampilan Media.....	66
Tabel 9. Distribusi Frekuensi Penilaian Mahasiswa Terhadap Video Tutorial Teknik Dasar Bola Tangan untuk Mahasiswa FIK UNY dari Aspek Isi/ Materi	67

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Lapangan Bola Tangan.....	23
Gambar 2. Ukuran Gawang Bola Tangan dilihat dari Depan	24
Gambar 3. Ukuran Gawang Bola Tangan dilihat dari Samping	24
Gambar 4. Berbagai Macam Ukuran Bola Tangan	25
Gambar 5. Latihan <i>Ball Handling</i>	26
Gambar 6. Lemparan Umpan Pendek (<i>Short Pass</i>)	27
Gambar 7. Umpan Pantul (<i>Bounce Pass</i>).....	27
Gambar 8. Umpan Jauh (<i>Long Pass</i>)	28
Gambar 9. Umpan Samping (<i>Side Pass</i>).....	29
Gambar 10. <i>Dribbling</i>	29
Gambar 11. <i>Center Shoot</i>	31
Gambar 12. <i>Jump Shoot</i>	31
Gambar 13. <i>Flying Shoot</i>	32
Gambar 14. Bagan Kerangka Berfikir Prosedur Pengembangan.....	36
Gambar 15. <i>Draft</i> Skenario Produk	40
Gambar 16. Bagan Prosedur Pengembangan (Sugiyono)	45
Gambar 17. <i>Scene</i> Daftar Isi	54
Gambar 18. <i>Scene</i> Transisi Daftar Isi	54
Gambar 19. <i>Scene</i> Tampilan Depan.....	54
Gambar 20. Keterangan <i>Passing</i>	55
Gambar 21. Keterangan <i>Passing</i>	55

Gambar 22. Keterangan Pemanasan	55
Gambar 23. Diagram Batang Hasil Kelayakan Uji Ahli Materi dan Ahli Media Tahap I	53
Gambar 24. Diagram Batang Hasil Kelayakan Uji Ahli Materi Tahap II	60
Gambar 25. Daftar Isi.....	61
Gambar 26. Tampilan Depan	61
Gambar 27. Gerakan <i>Ball Handling</i>	61
Gambar 28. Tambahan Ukuran Lapangan	62
Gambar 29. Keterangan Pemanasan	62
Gambar 30. Keterangan <i>Passing</i>	62
Gambar 31. Tambahan Soal Latihan.....	63
Gambar 32. Tambahan Soal Latihan.....	63
Gambar 33. Tambahan Soal Latihan.....	63
Gambar 34. Diagram Batang Penilaian Mahasiswa Terhadap Produk	65
Gambar 35. Diagram Batang Penilaian Mahasiswa Terhadap Produk untuk Aspek Tampilan Media	66
Gambar 36. Diagram Batang Penilaian Mahasiswa Terhadap Produk untuk Aspek Isi/Materi	68

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian Fakultas Ilmu Keolahragan	75
Lampiran 2. Surat Permohonan Ahli Materi	76
Lampiran 3. Surat Permohonan Ahli Media	77
Lampiran 4. Lembar Evaluasi Ahli Materi Tahap 1	78
Lampiran 5. Lembar Evaluasi Ahli Media	80
Lampiran 6. Lembar Evaluasi Ahli Materi Tahap 2	82
Lampiran 7. Lembar Evaluasi Mahasiswa	84
Lampiran 8. Cara Menghitung Norma Penilaian	88
Lampiran 9. Data Penilaian Uji Coba Mahasiswa	90
Lampiran 10. Deskriptif Statistik Penilaian Mahasiswa	91
Lampiran 11. Daftar Presensi Mahasiswa	94
Lampiran 12. Daftar Pemain dan <i>Crew</i>	95
Lampiran 13. Kartu Bimbingan	96
Lampiran 12. Dokumentasi	97

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia pendidikan saat ini semakin berkembang, berbagai macam inovasi mulai dikembangkan untuk menunjang proses pendidikan baik untuk kualitas maupun kuantitas. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan banyak upaya yang tidak mudah. Inovasi dalam setiap pengembangan pembelajaran sangat dibutuhkan baik dari segi kurikulum, proses pembelajaran, hingga sarana dan prasarana pembelajaran. Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam proses peningkatan sumber daya manusia. Pendidikan berfungsi sebagai sarana dan fasilitas yang memudahkan, mampu mengarahkan, mengembangkan dan membimbing kearah kehidupan yang lebih baik.

Pendidikan sangat dibutuhkan oleh setiap orang, baik pendidikan formal maupun non formal. Segala potensi yang dimiliki seseorang dapat dikembangkan apabila mereka memperoleh pendidikan. Jika potensi tersebut tidak dikembangkan akan menjadi potensi yang terpendam sia-sia tanpa bias dilihat dan dirasakan hasilnya. Melalui proses pendidikan dapat dikembangkan suatu keadaan yang seimbang antara aspek sosial dan aspek individual.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi, sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi strategi pembelajaran. Dengan menggunakan media komunikasi bukan saja dapat mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran lebih menarik.

Menurut Sanjaya (2010 : 162) proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa), dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran. Kadang-kadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi. Artinya, materi pelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh siswa dengan optimal, artinya tidak seluruh materi pelajaran dapat dipahami dengan baik oleh siswa, lebih parah lagi siswa sebagai penerima pesan salah menangkap isi pesan yang disampaikan. Untuk menghindari semua itu, maka guru dapat menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber pelajaran.

Penggunaan teknologi informasi ini akan bermanfaat bagi mahasiswa karena teknologi informasi ini memperhatikan perbedaan karakteristik, minat dan bakat mahasiswa. Keuntungan lain yang mencolok adalah bahwa teknologi informasi dapat mengatasi permasalahan ruang, waktu, dan jarak dalam proses belajar. Berkaitan dengan teknologi informasi, multimedia merupakan media penyampaian pembelajaran yang efektif. Pembelajaran melalui multimedia merupakan suatu usaha yang sistematis dan terencana sehingga dapat mengatasi kelemahan-kelemahan pada pembelajaran kelompok. Langkah-langkah pembelajaran yang sistematis dapat membentuk mahasiswa belajar dengan efektif dan efisien (Hujair A.H. Sanaky 2013 : 3).

Menurut Livie dan Lentz (dalam Azhar Arsyad, 2015 : 20) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran berbasis multimedia yang khususnya pada media visual, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris. Masing-masing fungsi tersebut, dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Fungsi atensi, media visual merupakan inti menarik, dan mengarahkan perhatian pembelajar untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
2. Fungsi Afektif, Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan pembelajar ketika belajar membaca teks bergambar. Gambar atau lambang visual akan dapat mengungkap emosi dan sikap pembelajar.
3. Fungsi Kognitif, media visual mengungkapkan bahwa lambang visual memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mendengar informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
4. Fungsi Kompensatoris, media visual memberikan konteks untuk memahami teks membantu pembelajar yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Perkembangan media pembelajaran yang berbasis multimedia memberikan kesempatan untuk belajar tidak hanya dari satu sumber seperti guru dan dosen, tetapi memberikan kesempatan kepada subyek belajar untuk mengembangkan kognitif dengan lebih baik, kreatif, dan inovatif. Pembelajaran berbasis multimedia sangat menjanjikan untuk penggunaannya dalam bidang pendidikan (Azhar Arsyad, 2011 : 172).

Sehingga dengan adanya pengembangan dalam bidang pendidikan, sangat membantu para akademisi yang ingin lebih mudah mendapatkan sumber belajar yang mudah diakses dalam melengkapi pemahaman materi dalam pembelajaran.

Beberapa sumber belajar yang telah ada masih dalam bentuk konvensional, yakni kertas-kertas tebal dan berat yang berbentuk buku, sehingga para akademisi maupun mahasiswa merasa kurang praktis dan hanya memberikan informasi yang bersifat sementara. Serta harapannya pembaharuan sumber belajar tersebut, dilakukan di seluruh bidang keilmuan yang ada, sehingga nantinya para akademisi maupun mahasiswa memiliki media sumber belajar yang efektif dan efisien secara menyeluruh.

Perkembangan sumber belajar media telekomunikasi saat ini semakin canggih dalam pendidikan di Indonesia dan menyeluruh di seluruh bidang keilmuan, tak terlepas dalam bidang ilmu Olahraga. Dalam bidang olahraga perkembangan sumber belajar pendidikan yang berbasis multimedia sangatlah minim, misalnya dengan mengembangkan media pembelajaran terhadap beberapa permainan atau cabang olahraga yang termasuk baru di kalangan masyarakat, contoh permainan *handball* atau bola tangan dalam bahasa Indonesia yang sudah berkembang di kota-kota besar dan lingkungan akademik di Indonesia. Karena banyak kalangan akademisi dan mahasiswa yang belum mengerti serta membutuhkan beberapa sumber materi baru yang terkait pada bidang atau cabang olahraga baru tersebut. Dengan adanya pengembangan pembelajaran multimedia terkait bidang olahraga, sangat membantu para akademisi ataupun mahasiswa yang ingin lebih mudah mendapatkan sumber belajar yang mudah diakses dalam melengkapi pemahaman materi di dalam kegiatan perkuliahan ataupun proses pembelajaran lainnya.

Pada lingkungan FIK UNY khususnya prodi PJKR, olahraga *handball* merupakan salah satu cabang olahraga yang dapat dikategorikan materi pelajaran yang belum banyak diketahui oleh mahasiswa, oleh karena itu sangat dibutuhkan sistem pembelajaran yang membantu peserta didik mendapatkan pengetahuan baru yang mudah diakses dan dapat dengan mudah dipahami oleh setiap penggunanya. *Handball* adalah permainan olahraga beregu yang dimainkan oleh 7 orang setiap timnya, 1 orang sebagai kiper dan 6 orang lainnya sebagai pemain yang terdiri dari 2 orang *wing* (sayap), 2 orang *back*, 1 orang *center* (pemain tengah), dan 1 orang sebagai *pivot* (poros). Olahraga ini termasuk ke dalam jenis olahraga invasi. Olahraga ini memang masih cukup baru di Indonesia, namun apabila kita melihat ke kota-kota besar yang ada di Indonesia, *handball* sudah merupakan olahraga yang cukup populer. Ini terbukti dengan dimasukkannya olahraga *handball* di pentas olahraga tertinggi di Indonesia PON (Pekan Olahraga Nasional).

Bola tangan merupakan olahraga permainan yang merupakan kombinasi antara cabang olahraga bola basket dan sepak bola. Di mana teknik dasar permainan bola tangan adalah memantulkan dan mengoper bola dengan menggunakan tangan sama seperti permainan bola basket. Sedangkan dari segi peraturan bola tangan hampir sama dengan olahraga sepak bola dari lapangan dan menggunakan gawang sama seperti permainan sepak bola (Asosiasi Bola Tangan Indonesia : 2013)

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek) seharusnya akan mempermudah proses distribusi dan pengembangan media pembelajaran. Namun pada kenyataannya pengembangan media pembelajaran dalam bidang olahraga dapat dikatakan masih minim. Permasalahan sedikitnya jumlah media pembelajaran dalam bentuk video tutorial yang mengangkat materi teknik dasar *handball* yang di Indonesia pada umumnya dan untuk mahasiswa pada khususnya dapat dibuktikan oleh peneliti berdasarkan hasil survei di media sosial YouTube (www.youtube.com), peneliti tidak menemukan banyak video yang menampilkan tutorial teknik dasar bola tangan karena kurang dari 5 video yang benar-benar menerangkan teknik dasar bola tangan dan masih menggunakan bahasa asing.

Selain melakukan survei melalui media sosial, penulis juga melakukan survei langsung ke lapangan dengan cara mendistribusikan angket analisis kebutuhan (Putri Agil Rakasiwi : 2015) yang sudah dimodifikasi untuk mahasiswa PJKR kelas AB angkatan 2013 setelah melaksanakan proses perkuliahan bola tangan. Berdasarkan hasil survei terhadap 15 mahasiswa PJKR kelas AB angkatan 2013 dengan menggunakan angket analisis kebutuhan data diperoleh hasil seperti berikut

Tabel 1. Angket analisis kebutuhan

No.	Pertanyaan	Prosentase Jawaban		
		A	B	C
1	Bagaimanakah anda belajar tentang teknik dasar bola tangan?	0% (Buku)	73% (Pelatih)	27% (Video)
2	Dari manakah sumber yang digunakan oleh pelatih?	67% (Buku)	0% (Video)	33% (Tidak tahu)
3	Apakah sudah ada buku yang membahas tentang teknik dasar bola tangan?	47% (Sudah ada)	7% (Belum ada)	47% (Tidak tahu)
4	Apakah buku tersebut mudah dipahami dalam penjelasan materi teknik dasar bola tangan?	13% (Sulit)	20% (Mudah)	80% (Tidak tahu)
5	Apakah sudah ada video tutorial yang membahas teknik dasar bola tangan?	33% (Sudah ada)	7% (Belum ada)	60% (Tidak tahu)
6	Siapakah model dalam video tutorial teknik dasar bola tangan?	33% (Laki-laki)	0% (Perempuan)	67% (Tidak tahu)
7	Siapakah model dalam video tutorial teknik dasar bola tangan?	33% (Orang asing)	0% (Indonesia)	67% (Tidak tahu)
8	Apa bahasa yang digunakan dalam video tutorial teknik dasar bola tangan?	33% (Inggris)	7% (Indonesia)	60% (Tidak tahu)
9	Apakah dari video yang sudah ada materi teknik dasar bola tangan mudah dimengerti?	13% (Sulit)	20% (Mudah)	67% (Tidak tahu)
10	Saat melihat video tutorial teknik dasar bola tangan, media apa yang lebih anda sukai?	0% (Tv)	7% (Komputer)	93% (Semua media)

Dari hasil survei tersebut peneliti memiliki pikiran bahwa video tutorial teknik dasar bola tangan khususnya yang menggunakan pengantar bahasa Indonesia sangat dibutuhkan. Tampilan dalam video tutorial ini dilengkapi dengan berbagai penjelasan dan keterangan terkait dengan teknik dasar bola tangan. Melalui video tutorial ini, sebagai alat bantu media pembelajaran di prodi

PJKR FIK UNY diharapkan mahasiswa dapat berlatih secara mandiri, tanpa ketergantungan dengan sosok dosen atau pelatih.

Melalui video ini kita juga dapat mendukung gerakan peduli lingkungan “*Go Green*” dengan cara menghemat penggunaan kertas yang pembuatannya melibatkan penebangan banyak pohon di hutan-hutan yang merupakan penyeimbang ekosistem lingkungan, sehingga anak cucu kita masih dapat menikmati keindahan alam di masa mendatang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Masih minimnya sumber belajar permainan bola tangan
2. Masih minimnya media pembelajaran video teknik dasar bola tangan di kalangan mahasiswa PJKR
3. Masih sedikitnya video tutorial teknik dasar bola tangan berbahasa Indonesia

C. Batasan Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini perlu dibatasi agar masalah yang ingin dikaji lebih fokus tidak meluas. Adapun permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada pengembangan video teknik dasar bola tangan pada mahasiswa PJKR FIK UNY angkatan 2013 yang mengambil mata kuliah permainan bola tangan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan batasan masalah maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa PJKR FIK UNY angkatan 2013 yang mengambil mata kuliah permainan bola tangan layak digunakan?
2. Bagaimana kualitas pengembangan video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa PJKR FIK UNY angkatan 2013 yang mengambil mata kuliah permainan bola tangan?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. mengembangkan video tutorial teknik dasar bola tangan dapat mempermudah mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran permainan bola tangan khususnya untuk mahasiswa PJKR FIK UNY angkatan 2013 yang mengambil mata kuliah permainan bola tangan.
2. Mengetahui kualitas pengembangan media video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa PJKR FIK UNY setelah dilakukan uji coba operasional.

F. Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Apabila produk video tutorial teknik dasar bola tangan dapat mempermudah mahasiswa PJKR FIK UNY dalam mengetahui informasi

mengenai teknik dasar bola tangan, maka diharapkan produk video tutorial ini dapat menambah ilmu di dalam pendidikan pada bidang olahraga dan memberi sumbangan informasi yang selanjutnya dapat memberi informasi bagi penelitian yang sejenis guna menyempurnakan penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Mahasiswa

- 1) Media ini dapat menjadi salah satu pedoman mahasiswa dalam melakukan teknik dasar bola tangan.
- 2) Media ini dapat menambah wawasan mahasiswa serta meningkatkan pengetahuan mahasiswa tentang teknik dasar bola tangan
- 3) Menambah semangat mahasiswa untuk mempelajari teknik dasar bola tangan melalui media yang menarik.

b) Bagi Peneliti

Kegiatan penelitian ini menjadikan pengalaman yang bermanfaat untuk dapat melengkapi pengetahuan yang diperoleh pada saat kuliah dan secara nyata mampu menjawab masalah berkaitan dengan judul penelitian.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *Medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhar Arsyad, 2004: 3). Media adalah alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi, yang terdiri antara lain buku, *tape-recorder*, kaset, video kamera, *video recorder*, film, *slide*, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer (Gagne dan Briggs dalam Azhar Arsyad, 2004 : 4).

Menurut Arief S. Sadiman dalam (Djamarudin, 2012), media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Menurut Oemar Hamalik (2011: 23) memberikan pengertian yang lebih luas, media pembelajaran adalah alat metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran dikelas.

Berdasarkan pendapat ahli tentang definisi media pembelajaran di atas, maka disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk sarana

atau alat yang digunakan oleh pendidik untuk menampilkan, menyampaikan informasi atau materi pembelajaran dari pemberi pesan ke penerima pesan.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai dalam (Hujair AH.Sanaky, 2013:5) menyatakan tentang manfaat media adalah: (1) pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; (2) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran dengan baik; (3) metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga; dan (4) pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti : mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan.

Sedangkan menurut Arif S. Sadiman, dkk. (2013:16), media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, misalnya: (1) obyek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film, atau model; (2) objek yang kecil bisa dibantu dengan menggunakan proyektor, gambar; (3) gerak yang terlalu cepat dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*; (4) kejadian atau peristiwa di masa lampau dapat ditampilkan dengan pemutaran film, video, foto, maupun VCD; (5) objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan

dengan model, diagram, dan lain-lain; dan (6) konsep yang terlalu luas (misalnya gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualisasikan dalam bentuk film, gambar, dan lain-lain.

Menurut Nur Rohmah M. (2008: 1), banyak keuntungan yang diperoleh dari pembelajaran dengan memanfaatkan multimedia, misalnya bagi pengguna atau siswa multimedia bermanfaat untuk:

- 1) Siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan, kesiapan, dan keinginan mereka, artinya pengguna sendiri yang mengontrol proses pembelajaran.
- 2) Siswa belajar dari tutor yang sabar (komputer) yang menyesuaikan diri dengan kemampuan siswa.
- 3) Siswa akan terdorong untuk mengejar pengetahuan dan memperoleh umpan balik yang seketika.
- 4) Siswa menghadapi suatu evaluasi yang objektif melalui keikutsertaannya dalam latihan/tes yang disediakan.
- 5) Siswa menikmati privasi dimana mereka tak perlu malu saat melakukan kesalahan.
- 6) Belajar saat kebutuhan muncul.
- 7) Belajar kapan saja mau tanpa terikat suatu waktu yang telah ditentukan.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa manfaat media dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- 1) Manfaat media Pembelajaran bagi pengajar :
 - a) memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan pembelajaran,
 - b) menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik,
 - c) memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik,
 - d) memudahkan kendali pengajar terhadap materi pelajaran,

- e) membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian materi pelajaran,
- f) membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar,
- g) meningkatkan kualitas pengajaran,
- h) menyajikan inti informasi, pokok-pokok secara sistematis sehingga memudahkan penyampaian, dan
- i) menciptakan kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan tanpa tekanan.

2) Manfaat media pembelajaran bagi pembelajar:

- a) Meningkatkan motivasi belajar pembelajar,
- b) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar bagi pembelajar,
- c) Memudahkan pembelajar untuk belajar,
- d) Merangsang pembelajar untuk berfikir dan beranalisis,
- e) Pembelajaran dalam kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan, dan
- f) Pembelajar dapat memahami materi pelajaran secara sistematis yang disajikan.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut pendapat Livie dan Lentz dalam (Hujair AH.Sanaky, 2013:

- 8) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran yang khususnya pada media visual, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi

kompensatoris. Masing-masing fungsi tersebut, dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Fungsi Atensi, media visual merupakan inti menarik, dan mengarahkan perhatian pembelajar untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi afektif, media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan pembelajar ketika belajar membaca teks bergambar. Gambar atau lambing visual akan dapat menggugah emosi dan sikap pembelajar.
- 3) Fungsi kognitif, media visual mengungkapkan bahwa lambang visual memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mendengar informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris, media visual memberikan konteks untuk memahami teks membantu pembelajar yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan meningkatkannya kembali.

d. Jenis Media Pembelajaran

Menurut Oemar Hamalik dalam (Hujair AH.Sanaky, 2013:44), mengemukakan bahwa media pembelajaran apabila dilihat dari sudut pandang yang luas tidak hanya terbatas pada alat-alat audio, visual, audio-visual saja, melainkan sampai pada tingkah laku pengajar dan kondisi pribadi pembelajar. Maka media pembelajaran dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1) Bahan-bahan yang mengutamakan kegiatan membaca atau dengan menggunakan simbol-simbol kata dan visual berupa bahan-bahan cetakan dan bacaan.
- 2) Alat-alat audio visual, alat-alat yang tergolong kedalam kategori ini yaitu:
 - a) Media proyeksi, seperti: *overhead projector*, *slide*, film dan LCD,
 - b) Media non-proyeksi, seperti, seperti: papan tulis, poster, papan temple, kartun, papan panel, komik, bagan, diagram, gambar dan grafik.

- c) Benda tiga dimensi antara lain benda tiruan, diorama, boneka topeng, lembaran balik, peta, globe, pameran, dan museum sekolah.
- 3) Media yang menggunakan teknik atau masinal, yaitu: slide, film strip, film rekaman, radio, televisi, video, VCD, laboratorium elektronik, perkakas otoinstruktif, ruang kelas otomatis, sistem interkomunikasi, komputer internet.
- 4) Kumpulan benda-benda (*material collection*), yaitu berupa peninggalan sejarah, dokumentasi, bahan-bahan yang memiliki nilai sejarah, jenis kehidupan, mata pencaharian, industri, perbankan, perdagangan, pemerintahan, agama, kebudayaan dan politik.
- 5) Contoh-contoh kelakuan, perilaku pengajar. Pengajar memberi contoh perilaku atau suatu perbuatan. Misalnya, mencontohkan suatu perbuatan dengan gerakan tangan dan kaki, gerakan badan, dan mimik. Media pembelajaran dalam bentuk ini, sangat tergantung pada inisiatif, rekayasa, dan kreasi pengajar itu sendiri, jenis media seperti ini, hanya dapat dilihat dan ditirukan oleh pembelajar.

Ada pula pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi. Seperti menurut Seels & Glasgow dalam (Azhar Arsyad, 2015: 35-36), jenis media pembelajaran dibagi kedalam dua kategori luas, yaitu:

- 1) Pilihan Media Tradisional
 - a) Visual diam yang diproyeksikan
 - (1) Proyeksi *Opaque* (tak tembus pandang)
 - (2) Proyeksi *Overhead*
 - (3) *Slides*
 - (4) *Filmstrips*
 - b) Visual yang diproyeksikan
 - (1) Gambar, poster
 - (2) Foto
 - (3) *Charts*, grafik, diagram
 - (4) Pameran, papan info, papan bulu
 - c) Audio
 - (1) Rekaman pirangan
 - (2) Pita kaset, *reel*, *cartridge*
 - d) Penyajian Multimedia

- (1) Slide plus suara
- (2) *Multi image*
- e) Visual dinamis yang diproyeksikan
 - (1) Film
 - (2) Televisi
 - (3) Video
- f) Cetak
 - (1) Buku teks
 - (2) Modul, teks terprogram
 - (3) *Workbook*
 - (4) Majalah ilmiah, berkal
 - (5) Lembaran lepas, (*hand out*)
- g) Permainan
 - (1) Teka-teki
 - (2) Simulasi
 - (3) Permainan papan
- h) Realia
 - (1) Model
 - (2) *Specimen* (contoh)
 - (3) Manipulatif (peta, boneka)
- 2) Pilihan Media teknologi mutakhir
 - a) Media berbasis telekomunikasi
 - (1) Telekoferen
 - (2) Kuliah jarak jauh
 - b) Media berbasis mikroprosesor
 - (1) *Computer – assisted instruction*
 - (2) Permainan komputer
 - (3) Sistem tutor intelijen
 - (4) *Inetaktif*
 - (5) *Hypermedia*
 - (6) *Compact (video) disc*

Menurut Tim Dosen, FIP-IKIP YK dalam (Hujair AH.Sanaky, 2013:46), memaparkan tentang jenis-jenis media pembelajaran dengan cara melihat dari aspek fisiknya dan ada yang meliaht dari sisi aspek panca indera. Pembagian jenis dan karakteristik media pembelajaran, sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran, dilihat dari sisi aspek bentuk fisik, dengan membagi jenis dan karakteristiknya, sebagai berikut:

- a) Media elektronik, seperti televisi, film, radio, *slide*, video, VCD, DVD, LCD, komputer dan internet.
- b) Media non-elektronik, seperti buku, *handout*, modul, diktat, media grafis, dan alat peraga.
- 2) Ada pula yang melihat dari aspek panca indera dengan membagi menjadi tiga yaitu:
 - a) Media Audio (dengar)
 - b) Media Visual (melihat), termasuk media grafis,
 - c) Media audio-visual (dengar-melihat)
- 3) Ada yang melihat dari aspek alat dan bahan yang digunakan, yaitu:
 - a) Alat perangkat keras (*hardware*) sebagai sarana yang menampilkan pesan.
 - b) Perangkat lunak (*software*), sebagai pesan atau informasi.

Dari berbagai pendapat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa dengan banyaknya klasifikasi media yang ada akan mempermudah pendidik untuk memilih media yang sesuai dengan tujuan, materi serta kemampuan dan karakteristik siswa sehingga dapat mencapai tujuan atau hasil pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

2. Hakikat Video Tutorial

a. Pengertian Video Tutorial

Menurut Amir Fatah (2008:4), video merupakan sajian gambar dan suara yang ditangkap oleh sebuah kamera, yang kemudian disusun ke dalam urutan *frame* untuk dibaca dalam satuan detik. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008 :1530), memberikan penjelasan bahwa tutorial adalah (1) Pembimbingan kelas oleh seorang pengajar (tutor) untuk seorang mahasiswa atau sekelompok kecil mahasiswa, (2) Pengajaran tambahan melalui tutor.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa video tutorial adalah rangkaian gambar hidup yang berupa sajian gambar dan suara untuk ditayangkan oleh seorang pelatih yang berisi materi-materi pelatihan untuk membantu siswa atau atlet dalam memahami materi latihan yang akan disampaikan. Pada penelitian ini mencakup materi latihan teknik dasar penjaga gawang futsal putri. Materi tersebut dikemas dalam bentuk video tutorial dengan bantuan *software editing* video.

b. Karakteristik Video Tutorial

Karakteristik media video pembelajaran menurut Azhar Arsyad (2004: 37-52) adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat disimpan dan digunakan berulang kali.
- 2) Harus memiliki teknik khusus, untuk pengaturan urutan baik dalam hal penyajian maupun penyimpanan.
- 3) Pengoperasiannya relatif mudah
- 4) Dapat menyajikan peristiwa masa lalu atau peristiwa di tempat lain

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik video tutorial adalah (1) menyajikan gambar bergerak yang disertai unsur suara, (2) menyajikan peristiwa masa lalu/bahan ajar yang dapat digunakan berulang kali, (3) Mudah dalam penggunaan.

c. Kelebihan dan Kekurangan Video Tutorial

Menurut Hujair AH Sanaky (2013: 123) Media Video dan VCD yang digunakan sebagai media pembelajaran juga memiliki kelebihan dan kelemahannya, sebagai berikut :

- 1) Kelebihan Media Video dan VCD, sebagai berikut :
 - a) Menyajikan objek belajar secara konkret atau pesan pembelajaran secara realistik, sehingga sangat baik untuk menambah pengalaman belajar.
 - b) Sifatnya yang audio visual, sehingga memiliki daya tarik tersendiri dan dapat menjadi pemicu atau memotivasi pembelajar untuk belajar.
 - c) Sangat baik untuk pencapaian tujuan belajar psikomotorik.
 - d) Dapat mengurangi kejenuhan belajar, terutama jika dikombinasikan dengan teknik mengajar secara ceramah dan diskusi persoalan yang ditayangkan.
 - e) Menambah daya tahan ingatan atau retensi tentang objek belajar yang dipelajari pembelajar.
 - f) *Portable* dan mudah didistribusikan.
- 2) Kelemahan Media Video dan VCD, sebagai berikut:
 - a) Pengadaannya memerlukan biaya mahal.
 - b) Tergantung pada energi listrik, sehingga tidak dapat dihidupkan di segala tempat.
 - c) Sifat komunikasi searah, sehingga tidak dapat memberi peluang untuk terjadinya umpan balik.
 - d) Mudah tergoda untuk menayangkan kaset VCD yang bersifat hiburan, sehingga suasana belajar akan terganggu.

Menurut Daryanto (2011: 79), mengemukakan beberapa kelebihan dan kekurangan penggunaan media video, antara lain :

- 1) Kelebihan
 - a) Video menambah suatu dimensi baru di dalam pembelajaran, video menyajikan gambar bergerak kepada siswa di samping suara yang menyertainya.
 - b) Video dapat menampilkan suatu fenomena yang sulit untuk dilihat secara nyata.
- 2) Kekurangan
 - a) *Opposition*
Pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya.
 - b) Material pendukung
Video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada di dalamnya.

c) *Budget*

Untuk membuat video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kelebihan dan kelemahan dari media video sebagai berikut:

1) Kelebihan Media Video, sebagai berikut:

- a) Memudahkan menyajikan objek belajar yang sukar dan langka secara realita.
- b) Memberikan motivasi lebih kepada pengguna.
- c) Mudah dibawa (*portable*)
- d) Materi lebih mudah ditangkap karena pembelajar langsung melihat dan mendengar penjelasan.

2) Kelemahan Media Video, sebagai berikut:

- a) Memerlukan alat khusus dan biaya yang mahal.
- b) Menggunakan batere yang berumur pendek dan memerlukan energi listrik, sehingga tidak dapat dihidupkan di segala tempat.
- c) Tidak terdapat umpan balik saat pembelajaran.

3. Hakikat Olahraga Bola Tangan

a. Definisi Bola Tangan

Pada zaman Yunani kuno, permainan bola tangan sudah dimainkan walaupun dengan peraturan yang masih kuno. Permainan “*Urania*” yang dimainkan oleh Orang-orang Yunani kuno (yang digambarkan oleh Homer

dan Odyssey) dan harpaston yang dimainkan oleh orang-orang Romawi yang bernama Claudius Galenus tahun 130 sampai 200 Masehi. Di Jerman permainan bola tangan dikenal dengan "*Fangballspiel*" atau permainan "tangkap bola" yang diperkenalkan dalam sebuah lagu oleh penulis puisi Jerman bernama Walther von der Vgelweide (1170 – 1230) (Asosiasi Bola Tangan Indonesia : 2011)

Handball adalah olahraga yang termasuk dalam kategori olahraga permainan dan sudah mulai populer di dunia ini. Di samping mudah dipelajari, karena olahraga ini berdasar kepada gerak motorik natural manusia, sehingga memungkinkan untuk cepat populer di dunia. Bola tangan adalah permainan tim, sehingga dapat berperan penting dalam suatu pendidikan. Pemain belajar untuk bekerja sama dengan satu sama lain. (Januz Czerwinski : 2000)

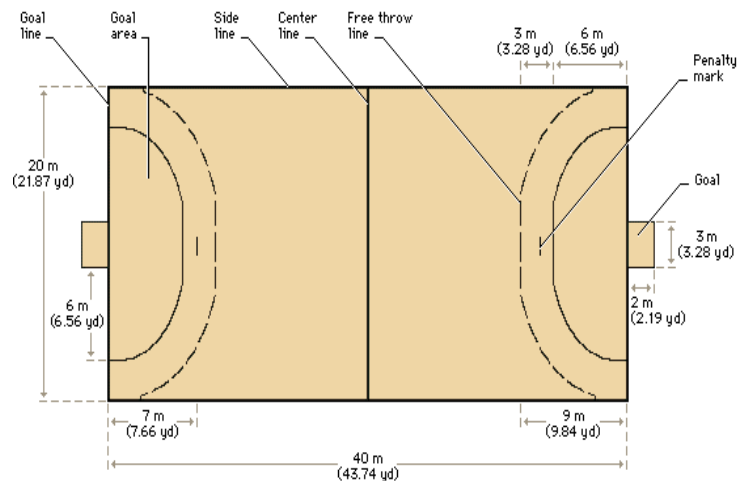
Bola tangan (*handball*) adalah olahraga beregu di mana dua regu dengan masing-masing 7 pemain (6 pemain dan 1 penjaga gawang) berusaha memasukkan sebuah bola ke gawang lawan. Permainan ini mirip dengan sepak bola, tapi cara memindahkan bola adalah dengan tangan pemain, bukan kaki. (Asosiasi Bola Tangan Indonesia – bolatangan.or.id/home.html)

Handball adalah olahraga tim yang dimainkan oleh dua tim baik laki-laki atau perempuan yang masing-masing terdiri dari tujuh pemain (6 *fielder* dan 1 kiper). Para pemain diperbolehkan untuk memainkan bola menggunakan tangan mereka, tetapi mereka tidak boleh memainkan bola

menggunakan kaki mereka. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mencetak gol dan mengantisipasi terjadinya gol. Tim yang mencetak skor lebih banyak dalam waktu yang ditentukan memenangkan pertandingan. Permainan ini dimainkan pada tempo yang sangat tinggi dan kontak fisik yang cukup ketat. Oleh karena itu *fair play* harus dijunjung tinggi. Bola tangan dapat dimainkan di dalam atau di luar ruangan pada lapangan berukuran 40 x 20 meter. (European Handball Federation)

b. Ukuran Lapangan

Adapun ukuran lapangan bola tangan adalah 20 x 40 meter dengan garis pemisah di tengah dan gawang di tengah kedua sisi pendek. Pemain berjumlah enam orang dan satu penjaga gawang. Obyek dari permainan ini ialah melempar bola sampai masuk menjadi gol di gawang lawan. Bola tangan dimainkan di atas lapangan dengan panjang 40 m dan lebar 20 m.



Gambar 1. Lapangan Bola Tangan
(Sumber : www.ihf.info)

Technical drawing of a rectangular frame (likely a window or door) showing dimensions and reinforcement details. The drawing includes a grid of reinforcement bars (red dashed lines) and a grid of reinforcement bars (black solid lines). Dimensions are given in millimeters (mm).

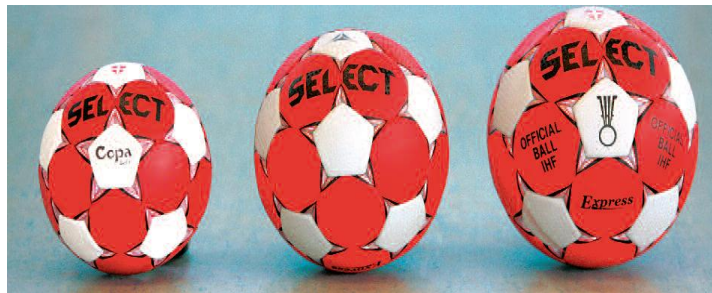
- Overall width: 316 mm
- Overall height: 208 mm
- Inner width: 300 mm
- Inner height: 200 mm
- Reinforcement bar spacing: 13 x 20 mm (horizontal), 9 x 20 mm (vertical)
- Reinforcement bar diameter: 8 mm
- Reinforcement bar length: 28 mm (for corner bars)

24

b. Ukuran Bola

Ukuran bola untuk olahraga bola tangan terbagi dalam beberapa ukuran. Menurut Ermawan Susanto (2015) Pada prinsipnya semua bisa bermain. Tidak perlu menjadi seorang yang tinggi dan besar. Peraturan sekilas terlihat sama antara putra dan putri. Hanya ukuran bola yang berbeda. Sebagai petunjuk, ukuran bola adalah:

- Untuk anak putra (usia 8-12 tahun) dan anak putri (usia 8-14) lingkaran bola adalah 50-52 cm dan berat paling ringan 315 gram (size 1)
- Untuk remaja putra usia 12-16 tahun dan remaja putri usia lebih dari 14 tahun lingkaran bola adalah 54-56 cm dan berat paling ringan adalah 325-400 gram (size 2)
- Untuk putra usia lebih dari 16 tahun lingkaran bola adalah 58-60 cm dan berat paling ringan adalah 425-475 gram (size 3)



Gambar 4. Berbagai Macam Ukuran Bola

(Sumber : Diktat Pembelajaran Bola Tangan – Ermawan Suswanto – 2015)

c. Teknik Dasar Bola Tangan

1) *Ball Handling* (Memegang Bola)

Ball handling adalah salah satu keterampilan paling dasar dalam permainan bola tangan. *Ball handling* atau memegang bola diperlukan untuk melatih penguasaan bola agar selalu terlihat seperti melekat di tangan. Hal ini penting sebagai upaya agar bola tidak mudah lepas dari genggaman tangan.



Gambar 5. Latihan *Ball Handling*

(Sumber : Diktat Pembelajaran Bola Tangan – Ermawan Suswanto – 2015)

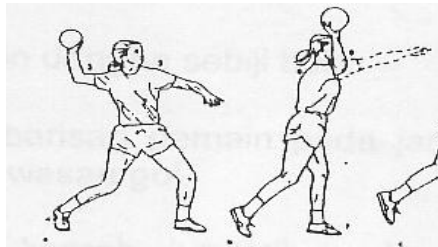
Dalam *ball handling* juga harus memperhatikan bagai mana cara menangkap bola.

2) *Passing* (Mengumpan)

Passing (mengumpan) adalah keterampilan memberikan bola kepada kawan dalam permainan bola tangan yang bertujuan untuk memberikan umpan kepada kawan yang kemudian dilakukan *shooting*, atau untuk tujuan strategi penyerangan maupun pertahanan. (Ermawan Susanto : 2015). Ada beberapa jenis *passing* dalam olahraga bola tangan, antara lain :

a) *Short pass* (umpan pendek)

Short pass dilakukan dengan cara melempar bola melalui samping kepala dan dilemparkan setinggi dada penerima. Dilakukan untuk mengumpan kepada teman yang berjarak tidak terlalu jauh.



Gambar 6. Umpan Pendek (*Short Pass*)

(Sumber : Diktat Pembelajaran Bola Tangan – Ermawan Suswanto – 2015)

b) *Bounce pass* (umpan pantul)

Sama seperti *short pass*, *bounce pass* juga dilakukan dengan cara melempar bola melalui samping kepala, namun dilemparkan memantul ke lantai dengan jarak pantulan ± 1 meter dari penerima. Dilakukan untuk mengumpan kepada teman yang berjarak tidak terlalu jauh

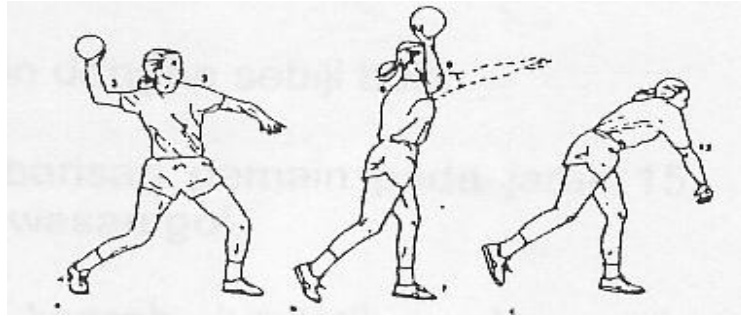


Gambar 7. Umpan Pantul (*Bounce Pas*)

(Sumber : Diktat Pembelajaran Bola Tangan – Ermawan Suswanto – 2015)

c) *Long pass* (umpan jauh)

Long pass dilakukan untuk mengumpan kepada teman yang berjarak cukup jauh. Lemparan dilakukan melalui atas kepala seperti seperti *overhead pass* dan diikuti *follow through* dan ilengan dan badan yang ikut ke depan seakan akan jatuh ke depan.



Gambar 8. Umpan Jauh (*Long Pass*)

(Sumber : Diktat Pembelajaran Bola Tangan – Ermawan Suswanto – 2015)

d) *Side pass* (umpan samping)

Lemparan samping dilakukan menggunakan sebelah tangan untuk lemparan jarak dekat yang tidak memerlukan tenaga dari bahu yang banyak karena dilakukan hanya dengan meluruskan lengan ke samping dan saat lengan lurus pergelangan tangan melecut diikuti jari-jari kaki.



Gambar 9. Umpan samping (*side pass*)

(Sumber : Diktat Pembelajaran Bola Tangan – Ermawan Suswanto – 2015)

3) *Dribbling* (Menggiring bola)

Dribbling adalah keterampilan menggiring bola yang bertujuan untuk melakukan penyerangan membaw bola untuk mendekatkannya pada area tembakan. *Dribbling* dalam permainan bola tangan dikenal dengan teknik “tiga langkah sekali pantul.” Menggiring bola merupakan suatu gerakan memantulkan bola ke lantai secara kontinyu dengan menggunakan seelah tangan atau bertukar tangan tanpa memegang bola. (Ermawan Susanto : 2015)



Gambar 10. *Dribbling*

(Sumber : Diktat Pembelajaran Bola Tangan – Ermawan Suswanto – 2015)

Dalam bola tangan, menggiring bola merupakan salah satu teknik untuk menjalankan taktik penyerangan, karena dengan menggiring bola kita dapat mendekatkan bola ke sasaran utama, yaitu gawang untuk mencetak gol.

4) *Shooting* (Menembak)

Shooting atau menembak adalah keterampilan melakukan tembakan sebagai bagian usaha untuk mencetak goal dalam permainan bola tangan. Tujuan *shooting* adalah untuk mencetak goal sebanyak-sebanyaknya ke gawang lawan. Terdapat berbagai macam keterampilan *shooting* dalam permainan bola tangan (Ermawan Susanto : 2015).

Shooting merupakan tindakan terpenting dalam penyerangan, karena dengan menembak kita dapat mencetak skor. Ada beberapa keterampilan dasar menembak, yaitu :

a) *Center Shoot* (Tembakan Tengah)

Center shoot adalah jenis tembakan yang dilakukan dari posisi tengah daerah penyerangan. Dilakukan dengan kaki terkuat berada di depan, tangan terkuat di belakang. Pada saat bersamaan tarik lengan di atas bahu sampai belakang dan lemparkan bola lurus ke arah gawang.



Gambar11. Center Shoot

(Sumber : Diktat Pembelajaran Bola Tangan – Ermawan Suswanto – 2015)

b) *Jump Shoot* (Tembakan dengan Melompat)

Jump shoot (tembakan lompat) adalah tembakan yang dilakukan dengan gerakan melompat (*vertical jump*) dan dilakukan di daerah penyerangan.

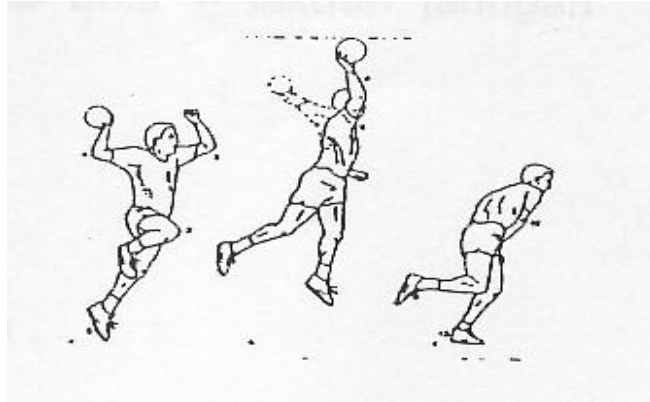


Gambar 12. Jump Shoot

(Sumber : Diktat Pembelajaran Bola Tangan – Ermawan Suswanto – 2015)

c) *Flying Shoot* (Tembakan Melayang)

Flying shoot (tembakan melayang) adalah keterampilan menembak sambil melayang dengan tujuan mendekatkan badan sedekat mungkin dengan gawang sehingga peluang terciptanya gol sangat besar. (Ermawan Susanto : 2015)



Gambar 13. *Flying Shoot*

(Sumber : Diktat Pembelajaran Bola Tangan – Ermawan Suswanto – 2015)

d) *Side Shoot* (Tembakan Menyamping)

Side shoot (tembakan menyamping) dilakukan dengan cara menembakkan bola melalui samping badan. Biasanya dilakukan untuk melewati hadangan lawan yang bertubuh lebih besar.

4. Profil Prodi PJKR FIK UNY

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta memiliki tiga jurusan yaitu : Pendidikan Olahraga (POR), Pendidikan Kepelatihan (PKL), dan

Pendidikan Kesehatan Rekreasi (PKR). Jurusan Pendidikan Olahraga (POR) memiliki program studi PJKR, yang terdiri dari reguler bersubsidi, reguler swadana, dan nonreguler (PKS). Prodi (Program Studi) PJKR (Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi) yang berada dalam lingkup dunia pendidikan yang bergerak dalam dunia olahraga. Dalam prodi PJKR ini bertujuan untuk mencetak calon tenaga didik yang bergerak pada bidang olahraga yang berkompeten dan mempunyai pemikiran yang kreatif terhadap keterbatasan sarana dan prasarana yang terdapat di lembaga pendidikan tingkat menengah (SMP/SMA). Sedangkan program studi PGSD yang nantinya memiliki kompetensi mengajar pendidikan jasmani di tingkat sekolah dasar (SD). Sedangkan jurusan PKL program studinya adalah PKO yang arahnya menjadi pelatih, dan jurusan PKR program studinya adalah IKORA yang akan memiliki kemampuan akademik bidang olahraga kesehatan dengan keahlian: kebugaran jasmani, terapi fisik, dan aktifitas jasmani adaptif.

Penyelenggaraan pendidikan Prodi PJKR diselenggarakan melalui program reguler dan nonreguler. Berdasarkan SK Dirjen dikti nomor 28/dikti/Kep/2001 dijelaskan bahwa:

- e) Program nonreguler di perguruan tinggi negeri dapat membuka kesempatan bagi masyarakat untuk menggunakan fasilitas belajar diluar waktu program penyelenggaraan reguler; (2) penyelenggaraan program nonreguler dapat memberikan kesempatan bagi perguruan tinggi negeri untuk memperoleh tambahan dana dari masyarakat; (3) penyelenggaraan

program nonreguler perlu diatur dengan cermat agar terjadi sinergi serta dapat terwujudnya kesinambungan/peningkatan sarana dalam proses pembelajaran; (4) pimpinan perguruan tinggi negeri perlu mengarahkan dalam pengendalian penyelenggaraan program reguler dan nonreguler (SK Dirjen No 28/DIKTI/Kep/2002; 1-2).

Pasal 4 dijelaskan bahwa penyelenggaraan program nonreguler tidak boleh mengurangi peluang pengembangan kapasitas dan kesempatan belajarmaupun suatu penyelenggaraan serta kesinambungan/peningkatan sarana dan prooses pembelajaran program reguler. Sedangkan dalam pasal 5 ayat 1 dinyatakan bahwa: penyelenggaraan program reguler dan nonreguler harus sesuai dengan kaidah, norma, dan kepatutan akademik tanpa ada penambahan, penyederhanaan dan berbagai tindakan lain yang cenderung mempermudah. Oleh karena itu, dalam pasal 5 ayat 2 dinyatakan bahwa: mutu lulusan program nonreguler tidak boleh lebih rendah dari program reguler (SK Dirjen No 28/DIKTI/Kep2002: 2-3)

Berdasarkan uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa program PJKR terdiri dari reguler bersubsidi, reguler swadana, dan noreguler (PKS) merupakan program pendidikan yang diselenggarakan oleh perguruan tinggi negeri di Universitas Negeri Yogyakarta khususnya Fakultas Ilmu Keolahragaan jurusan POR (Pendidikan Olahraga) yang diikuti oleh peserta didik secara penuh waktu, sedangkan nonreguler

diikuti secara penuh waktu dan mutu lulusan tidak boleh lebih rendah dari program reguler.

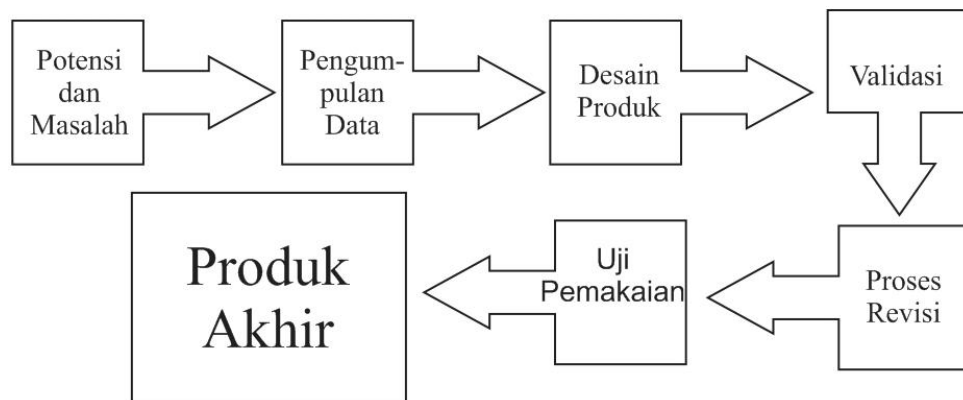
B. Penelitian yang Relevan

1. Peneliti melakukan penelitian pengembangan ini berdasarkan pada penelitian yang dilakukan oleh Putri Agil Rakasiwi (2015) yang berjudul “Pengembangan Video Tutorial Teknik Dasar Penjaga Gawang Untuk Peserta Ekstrakurikuler Futsal Putri SMA/ SMK”. Pada penelitian tersebut membahas tentang kemudahan penggunaan multimedia pembelajaran bagi proses latihan ekstrakurikuler. Dalam Penelitian tersebut hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi menilai adalah sangat baik. Penilaian siswa pada produk pengembangan multimedia tersebut adalah sangat baik, meliputi aspek materi dan aspek media termasuk dalam kriteria sangat baik. Hasil penelitian pengembangan multimedia CD termasuk kategori “sangat baik”.
2. Penelitian lain dilakukan oleh Basnendar Akbar Gautama (2011) dengan judul “pengembangan multimedia pembelajaran lemparan pantul mata kuliah permainan bola basket bagi mahasiswa prodi PJKR FIK UNY”. Subjek penelitian pada laporannya oleh Basnendar Akbar Gautama dilakukan pada mahasiswa PJKR FIK yang telah menempuh mata kuliah gerak dasar bola basket. Hasil penelitiannya adalah kualitas media dinyatakan baik berdasarkan penilaian substansi materi, media, dan uji coba.

C. Kerangka Berpikir

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran video tutorial untuk melakukan latihan teknik dasar bola tangan. Video tutorial teknik dasar bola tangan ini dibuat dan dikembangkan berdasarkan kebutuhan dari mahasiswa sehingga mahasiswa dapat melihat dengan jelas bagaimana cara melakukan teknik dasar bola tangan. Video tutorial ini dimaksudkan untuk mempermudah mahasiswa dalam belajar mandiri.

Jika digambarkan dalam bentuk *flowchart*, maka pembuatan video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa PJKR UNY angkatan 2013 ini mengikuti alur seperti berikut :



Gambar 14. Bagan Kerangka Berfikir Prosedur Pengembangan

Dalam pengembangannya produk yang dihasilkan melalui beberapa langkah yang nantinya akan dijalankan oleh peneliti. Seperti gambar di atas, keenam langkah tersebutlah yang nantinya akan peneliti lakukan untuk mendapat produk akhir berupa video teknik dasar bola tangan yang dikemas dalam sebuah *Compact Disk (CD)* yang akan diujicobakan untuk operasionalnya.

Dalam penggunaannya video tutorial memiliki kelebihan dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya seperti menurut Hujair AH Sanaky (2013: 123) Media Video dan VCD yang digunakan sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan menyajikan objek belajar secara konkret sehingga sangat baik untuk menambah pengalaman belajar, menjadi pemicu atau memotivasi pembelajar untuk belajar, sangat baik untuk pencapaian tujuan belajar psikomotorik, dapat mengurangi kejenuhan belajar, terutama jika dikombinasikan dengan teknik mengajar secara ceramah dan diskusi persoalan yang ditayangkan dan mudah didistribusikan.

Bola tangan sendiri merupakan olahraga yang belum terlalu populer. Karena memiliki teknik dasar yang cukup kompleks bila dibandingkan dengan olahraga permainan lainnya. Sehingga harapannya video tutorial teknik dasar bola tangan ini dapat menjadi salah satu pedoman baik saat latihan atau proses perkuliahan dan mempermudah mahasiswa berlatih tentang teknik dasar bola tangan ini.

Pembuatan media pembelajaran yang berupa produk *Compact disk*, dilakukan dengan memenuhi standar mutu penilaian yang kemudian akan menjadi tolak ukur untuk mengetahui apakah produk pembelajaran yang dikembangkan layak di pergunakan dalam proses belajar, serta bermanfaat bisa untuk memecahkan kesulitan-kesulitan yang selama ini dihadapi mahasiswa tentang teknik dasar bola tangan.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*), penelitian ini berorientasi pada produk yang dikembangkan (Sugiyono, 2011: 297). Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan difokuskan untuk menghasilkan video tutorial teknik dasar bola tangan.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan model deskriptif prosedural yang menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Model pengembangan yang menggariskan langkah-langkah dan harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk tertentu (Sugiyono, 2011:298)

B. Prosedur Pengembangan

Borg dan Gall 1983, (dalam Nana Syaodih Sukmadinata, 2012:163) menyatakan bahwa prosedur penelitian pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu: (1) mengembangkan produk, dan (2) menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan. Tujuan pertama disebut fungsi pengembangan, sedangkan tujuan kedua disebut sebagai validasi. Dengan demikian konsep penelitian pengembangan lebih tepat diartikan sebagai upaya pengembangan yang disertai dengan upaya memvalidasi.

Menurut Sugiyono (2009: 409) menyarankan menggunakan prosedur sepuluh langkah dalam melakukan penelitian pengembangan, yaitu:

1. Potensi dan masalah.
2. Pengumpulan data.
3. Desain produk.
4. Validasi desain.
5. Revisi desain.
6. Ujicoba produk.
7. Revisi produk.
8. Ujicoba pemakaian.
9. Revisi produk.
10. Produksi masal.

Langkah-langkah yang telah dikemukakan di atas bukanlah langkah baku yang harus diikuti, oleh karena itu pengembang hanya memilih beberapa langkah. Langkah yang diambil dalam penelitian pengembangan ini juga akan disesuaikan dengan keterbatasan waktu penelitian. Dari ke sepuluh langkah tersebut di atas pengembang hanya mengambil beberapa langkah, berikut adalah langkah yang dijabarkan dalam penelitian ini:

1. Potensi dan Masalah

Tahap ini dimaksudkan untuk mencari sumber-sumber pendahulu yang berupa pokok persoalan yang dihadapi serta analisis kebutuhan pembelajaran dengan menggunakan angket analisis kebutuhan yang disebar secara acak kepada 15 mahasiswa PJKR FIK UNY angkatan 2013 kelas A dan B yang mengambil mata kuliah bola tangan.

2. Pengumpulan data

Analisis produk dimaksudkan untuk mengetahui seberapa penting diperlukan suatu produk untuk mengatasi masalah yang ditemui dalam kegiatan pembelajaran dan latihan. Hal ini dapat dilakukan melalui observasi dan angket. Dalam kegiatan observasi, siswa terlalu pasif menunggu instruksi dari dosen untuk melakukan gerakan antara lain, menangkap bola, melempar bola, dan *passing*. Siswa membutuhkan media pembelajaran dan latihan di luar aktivitas lapangan yang menarik.

3. Desain Produk

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada tahap sebelumnya, peneliti merancang desain produk yang sesuai dengan potensi dan masalah yang ada, peneliti juga melakukan analisis materi yang akan dibahas. Analisis ini mencakup analisis struktur isi, materi yang dibahas disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Hasil analisis yang telah diperoleh digunakan sebagai acuan untuk menentukan desain produk. Desain produk dituliskan dalam *draft* yang divalidasi oleh dua orang ahli. Desain produk sebagai berikut

DRAFT

~~Skenario Video Tutorial Teknik Dasar Bola Tangan untuk Mahasiswa PJKR FIK UNY~~

BAGIAN	MATERI	PENJELASAN MATERI	KET.
	<u>Pembukaan</u>	<u>Video bola tangan</u>	<u>Video + musik</u>
<u>Pembukaan</u>	<u>Identitas</u>	<u>Nama pembuat dan institusi</u> <u>Daftar isi</u>	<u>Tulisan identitas</u>
	<u>Pengantar</u>	<u>tentang bola tangan (secara umum)</u>	<u>Orang berbicara secara langsung</u>
<u>Isi</u>	<u>Persiapan</u>	<u>Shoot 1:</u> <u>Perlengkapan bermain bola tangan</u>	<u>Dilengkapi dengan narasi suara</u>
		<u>Shoot 2:</u> <u>Model sudah memakai perlengkapan</u>	
	<u>Pemanasan</u>	<u>Shoot 1:</u> <u>Pemanasan statis dan dinamis</u>	<u>Dilengkapi dengan narasi suara</u>
	<u>Latihan Teknik Dasar bola tangan</u>	1. Menangkap Bola	<u>Narasi pengertian dan tujuan</u>
		a. "cara memegang bola <u>Shoot 1:</u> <u>*Tanpa bola:</u> <u>Posisi telapak tangan</u> <u>Shoot 2:</u> <u>*menggunakan Bola</u> <u>Posisi telapak tangan saat memegang bola</u>	
		2. Passing	<u>Narasi pengertian dan tujuan</u>
		a. Short pass (umpan pendek) <u>Shoot 1 :</u>	

		<u>gerakan melempar dengan menggunakan bola setinggi dada</u> <u>Shoot 2:</u> <u>Gerakan lemparan tanpa bola, zoom in bagian lengan dan lepasan saat melempar bola, follow through</u>	
		b. Long pass (umpan panjang/jauh) <u>Shoot 1 :</u> <u>Melempar bola dengan melambung (loob) melalui atas kepala</u> <u>Shoot 2 :</u> <u>Gerakan melempar bola, zoom in bagian lengan, lepasan, arah bola, dan follow through.</u>	
		c. Bounce pass (umpan pantul) <u>Shoot 1 :</u> <u>Melempar bola dengan cara dipantulkan ke lantai</u> <u>Shoot 2 :</u> <u>Gerakan melempar bola, zoom in bagian lengan, lepasan, arah bola, dan follow through</u>	
		d. Side pass (umpan samping) <u>Shoot 1:</u> <u>Melempar bola melalui samping badan</u> <u>Shot 2 :</u> <u>Gerakan melempar bola, zoom in bagian lengan, lepasan arah bola, dan follow through.</u>	
		e. Back pass (umpan belakang)	

		Shoot 1 : <u>Melempar bola kea rah belakang badan</u> Shoot 2 : <u>Gerakan melempar bola, zoom in bagian lengan, lepasan arah bola, dan follow through</u>	
		3. Dribbling	Narasi pengertian dan tujuan
		a. Menggiring bola Shoot 1 : <u>Langkah yang diperbolehkan dalam melakukan dribble,</u> b. Memantulkan bola Shoot 1 : <u>Cara memantulkan bola yang legal</u>	
		4. Shooting	Narasi pengertian dan tujuan
		a. Center Shot (tembakan tengah) Shoot 1 : <u>Model menembak dengan tetap berdiri pada tempatnya</u> Shoot 2 : <u>Slow motion gerakan menembak</u> b. Jump Shot (tembakan dengan melompat) Shoot 1 : <u>Model menembak dengan melompat secara vertical (tegak lurus)</u> Shoot 2 :	

		Slow motion gerakan Shoot 3 : <u>Menembak dengan dihadapang oleh lawan</u> c. Flying Shot (tembakan dengan melayang) Shoot 1: <u>Model melakukan tembakan dengan melompat kea rah gawang (melayang)</u> Shoot 2 : <u>Slow motion gerakan, fokus kepada langkah</u> Shoot 3 : <u>Melakukan gerakan menambak dan dihadapang oleh kipper</u> d. Side shoot (tembakan menyamping) Shoot 1 : <u>Model malakukan tembakan menyamping</u> Shoot 2 : <u>Slow motion gerakan , fokus kepada posisi badan</u> Shoot 3: <u>Melakukan gerakan menembak dan dihadapang oleh lawan</u>	
	<u>Simulasi Game</u>	1. Simulasi game (pertandingan) bola tangan yang sesungguhnya Shoot 1 : <u>Pertandingan sesungguhnya 7 lawan 7</u> Shoot 2 :	Narasi pengertian dan tujuan

		Pertandingan kecil (<i>mini game</i>) 3 lawan 3 menggunakan setengah lapangan dan 1 kiper	
	Latihan Kecepatan, kekuatan dan kelincahan	1. <u>Kecepatan</u> - <u>Sprint dengan cone</u> (<i>quarter court, half court, full court</i>)	Narasi pengertian dan tujuan
		2. <u>Kekuatan</u> - <u>Push up</u> - <u>Sit up</u>	Narasi pengertian dan tujuan
		3. <u>Kelincahan</u> - <u>Zig-zag menggunakan cone</u>	Narasi pengertian dan tujuan
<u>Penutup</u>	<u>Salam penutup</u>	- <u>Kesimpulan</u> - <u>Saran untuk peneliti</u> - <u>Pemberi semangat</u> - <u>Ucapan terimakasih</u>	
	<u>penutup</u>	- <u>Penyusun</u> - <u>Text terimakasih</u> - <u>Daftar pustaka</u>	

Gambar 15. Draft Skenario Produk

4. Validasi Desain

Setelah tahap penyusunan produk selesai maka dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu tahap validasi dan materi mengenai produk. Produk berupa CD video tutorial teknik dasar bola tangan yang akan dikembangkan, dilakukan penilaian kelayakan oleh penelaah untuk mendapatkan nilai dan masukan. Penilaian kelayakan diperoleh dari dua ahli, yaitu:

a. Ahli Materi

Ahli materi menilai aspek yang berupa kelayakan isi dari CD untuk mengetahui kualitas materi.

b. Ahli Media

Ahli media menilai beberapa aspek diantaranya aspek desain, desain isi, gambar, video, musik, warna, teks dan suara pada CD.

5. Revisi Desain

Berdasarkan validasi ahli, data yang masuk selanjutnya digunakan sebagai acuan dalam merevisi produk. Hasil revisi produk yang pertama selanjutnya digunakan dalam uji coba produk.

6. Uji coba produk

Uji coba ini dimaksudkan untuk memperoleh berbagai masukan maupun koreksi tentang produk yang telah dihasilkan. Dalam hal ini peneliti menggunakan hasil dari dua tahap *expert judgement* dari ahli materi dan satu tahap ahli media.

7. Revisi Produk

Berdasarkan uji coba produk, data yang masuk selanjutnya digunakan sebagai acuan dalam merevisi produk tersebut. Hasil revisi produk yang kedua selanjutnya digunakan dalam uji coba pemakaian.

8. Uji Coba Pemakaian

Uji coba ini dimaksudkan untuk memperoleh penilaian, masukan-masukan maupun koreksi tentang produk yang telah direvisi sebelumnya. Uji coba pemakaian dilakukan dengan subyek penelitian sejumlah 30 mahasiswa PJKR FIK UNY angkatan 2013 yang mengambil mata kuliah bola tangan.

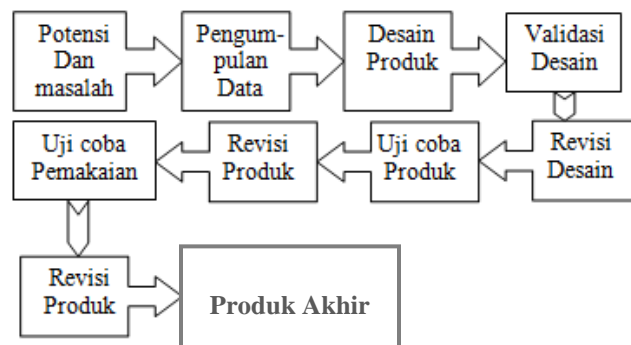
9. Revisi Produk

Berdasarkan uji coba pemakaian, data yang masuk selanjutnya digunakan sebagai acuan dalam merevisi produk tersebut.

10. Produk Akhir

Setelah pada tahap terakhir ini sudah tidak ada revisi, maka produk akhir yang dihasilkan berupa video tutorial teknik dasar bola tangan dalam bentuk CD (*Compact Disk*).

Dari rangkaian penjelasan di atas dapat digambarkan rangkaian penelitian yang akan dilaksanakan seperti pada gambar berikut :



Gambar 16. Bagan Prosedur Pengembangan Video Tutorial Teknik Dasar Bola Tangan (Sugiyono 2009 : 409)

C. Subyek Ujicoba

Penelitian pengembangan ini menggolongkan subyek uji coba menjadi dua, yaitu:

1. Subyek uji coba ahli

a. Ahli materi

Ahli materi yang dimaksud adalah dosen, pelatih atau pakar bola tangan yang berperan untuk menentukan apakah materi teknik dasar bola tangan yang dikemas dalam video tutorial sudah sesuai tingkat kedalaman materi dan kebenaran materi yang digunakan atau belum. Peneliti meminta bantuan 2 orang ahli materi untuk mengisi instrumen pengumpul data yang

telah dibuat, yaitu Prof. Dr. Hari Amirullah Rachman, M.Pd. dan Ermawan Susanto, M.Pd.. Ahli materi adalah orang yang memiliki kompetensi tentang teknik dasar olahraga bola tangan,

b. Ahli media

Ahli media yang dimaksud adalah pakar yang biasa menangani dalam hal media pembelajaran dan latihan. Peneliti meminta bantuan dari Sujarwo, M.Or., beliau adalah dosen FIK UNY yang berkompeten dalam bidang media. Alasan pengembang memilih beliau sebagai ahli media adalah kompetensi beliau dalam bidang multimedia.

2. Subyek Uji Coba Produk dan Pemakaian

Subyek uji coba dalam penelitian ini berjumlah 30 mahasiswa PJKR FIK UNY angkatan 2013 yang mengambil mata kuliah bola tangan. Teknik penentuan subyek uji coba dalam penelitian pengembangan ini adalah dengan metode *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2010: 124) *purposive sampling* adalah teknik penentuan sample dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan yang digunakan yaitu, mahasiswa PJKR FIK UNY angkatan 2013 kelas AB yang mengambil mata kuliah bola tangan.

D. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2010: 305) instrumen adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam atau sosial yang diamati. Instrumen untuk mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan ini adalah dengan menggunakan angket .

Data yang dikumpulkan pada pengembangan media yaitu berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari penilaian kualitas produk media yang dapat digunakan untuk kepentingan pengembangan mutu produk. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari skor yang didapat dari kuesioner yang diisi oleh ahli materi, ahli media, dan mahasiswa.

1. Data dari ahli materi

Berupa kualitas produk ditinjau dari aspek isi materi dan desain pada Pengembangan video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa PJKR FIK UNY angkatan 2013 kelas AB yang mengambil mata kuliah bola tangan yang sedang dalam proses pengembangan.

2. Data dari ahli media

Berupa kualitas teknik tampilan, pemrograman, keterbacaan menyampaikan konten tertentu dalam produk yang sedang dikembangkan.

3. Data dari mahasiswa

Berupa kualitas produk ditinjau dari daya tarik mahasiswa. Data ini digunakan untuk menganalisa daya tarik dan ketepatan materi yang diberikan kepada mahasiswa, serta sebagai acuan pengembang untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pengembangan video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa PJKR FIK UNY angkatan 2013 kelas AB yang mengambil mata kuliah bola tangan yang sedang dalam proses pengembangan.

Dalam penelitian pengembangan ini instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan Lembar evaluasi. Angket yang digunakan untuk

mengevaluasi produk diambil dari penelitian yang dilakukan oleh Nur Rohmah Muktiani (2008) yang menilai aspek strategi pembelajaran, isi materi, desain teknis dan tampilan media. Instrumen ini terlampir dalam daftar lampiran.

E. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh melalui kegiatan uji coba diklasifikasikan menjadi dua, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data yang bersifat kuantitatif berupa penilaian, dihimpun melalui angket atau kuesioner. Sedangkan data kualitatif berupa saran yang dikemukakan oleh ahli materi, ahli media dan mahasiswa kemudian dihimpun untuk perbaikan video tutorial ini.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif yang dituangkan dalam bentuk persentase, sedangkan data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan analisis kualitatif.

Adapun rumus yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase yang dicari (Frekuensi Relatif)

F = Frekuensi

N = Jumlah Responden

Dari hasil persentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh kesimpulan data, selengkapnya disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Klasifikasi Persentase

Persentase Pencapaian	Interpretasi
76 - 100 %	Sangat Layak
56 - 75 %	Layak
40 - 55 %	Cukup Layak
0 - 39 %	Kurang Layak

(Suharsimi Arikunto : 2006)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Rancangan Pengembangan Video Tutorial Teknik Dasar Bola Tangan untuk Mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Produk yang dihasilkan dinamakan video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa FIK UNY dalam bentuk *Compact Disk (CD)*. Pada video tutorial ini memuat materi tentang teknik dasar bola tangan secara keseluruhan yang berdurasi 10 menit dengan kapasitas 422 Mb. Pengguna dapat menggunakan video tutorial ini melalui media elektronik, seperti komputer, laptop, dan televisi yang sudah dilengkapi dengan *VCD Player*. Produk video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa PJKR FIK UNY yang disusun mencakup materi teknik dasar bola tangan, yaitu menangkap, *ball handling*, *passing*, *dribbling*, dan *shooting*.

Video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa PJKR FIK UNY ini disusun dengan konsep agar mahasiswa dapat belajar dan berlatih teknik dasar bola tangan secara mandiri. Dengan demikian video tutorial ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumber belajar dan latihan, serta media alternatif dalam mempelajari teknik dasar bola tangan. Berikut adalah hasil akhir pengembangan video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa PJKR FIK UNY.

2. Data Evaluasi dan Uji Coba Produk

Dalam proses pengembangan video tutorial, maka produk yang dikembangkan perlu melalui proses validasi dan uji coba. Proses validasi dalam penelitian ini terdiri dari validasi media dengan dosen ahli media dan validasi ahli materi dengan dua dosen ahli materi, yang selanjutnya dilakukan proses uji coba dengan mahasiswa PJKR FIK UNY angkatan 2013 kelas AB yang mengambil mata kuliah olahraga pilihan bola tangan. Proses ini dilakukan agar produk yang dikembangkan layak untuk dipergunakan dalam belajar dan berlatih.

a. Tahap Awal (Tahap Perencanaan)

1) Identifikasi Tujuan

Dalam mengembangkan video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa PJKR FIK UNY, terlebih dahulu peneliti melakukan identifikasi terhadap tujuan-tujuan dalam mengembangkan video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa PJKR FIK UNY. Tujuan umum dari pengembangan video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa PJKR FIK UNY ini adalah untuk mengetahui kualitas pengembangan video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa PJKR FIK UNY angkatan 2013 kelas AB yang mengambil mata kuliah permainan bola tangan, sedangkan tujuan khusus dari pengembangan video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa PJKR FIK UNY ini adalah:

- a) Memberikan suatu contoh model video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa FIK UNY yang dapat digunakan untuk membantu mahasiswa khususnya FIK UNY dalam hal menguasai teknik dasar bola tangan.
- b) Memberikan suatu contoh model secara umum tentang konsep penyusunan video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa PJKR FIK UNY.

2) Analisis Kebutuhan

Tahap analisis pengembangan video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa PJKR FIK UNY dilakukan melalui tahap analisis kebutuhan pengguna. Analisis kebutuhan pengguna diidentifikasi dari permasalahan-permasalahan yang timbul pada proses pembelajaran yang dilakukan oleh dosen terhadap mahasiswa pada pembelajaran mata kuliah bola tangan. Hasil identifikasi terhadap analisis kebutuhan pengguna adalah:

- 1) Masih minimnya sumber belajar permainan bola tangan.
- 2) Masih minimnya media pembelajaran video teknik dasar bola tangan di kalangan mahasiswa PJKR
- 3) Masih sedikitnya video tutorial teknik dasar bola tangan berbahasa Indonesia

Hasil identifikasi terhadap analisis kebutuhan pengguna tersebut dijadikan patokan peneliti dalam mengembangkan video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa FIK UNY.

Permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran mata kuliah bola tangan coba peneliti carikan solusi dengan mengembangkan video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa PJKR FIK UNY yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

3) Pengumpulan Bahan

Pada tahap ini peneliti melakukan studi literatur untuk mengumpulkan bahan materi dan memahami tata cara dalam mengembangkan video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa PJKR FIK UNY. Studi literatur dilakukan melalui kajian dari berbagai macam buku dan video yang berisi tentang teknik dasar olahraga bola tangan. Selain itu peneliti juga melakukan *browsing* melalui internet untuk memperoleh sumber-sumber yang membahas mengenai pedoman penyusunan video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa PJKR FIK UNY.

b. Desain Model

Setelah melakukan kajian terhadap teori-teori pendukung, langkah selanjutnya adalah membuat desain video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa FIK UNY. Hasil dari pengembangan desain video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa FIK UNY meliputi:

Dalam daftar isi terdapat *layout* api yang cukup mengganggu visibilitas



Gambar 17. Scene Daftar Isi

Transisi daftar isi masih terdapat *layout* api yang cukup mengganggu visibilitas.



Gambar 18. Scene Transisi Daftar Isi Transisi

Tampilan depan yang masih standar dan kurang representatif



Gambar 19. Scene Tampilan Depan

Scene passing yang masih belum diberi keterangan jarak



Gambar 20. Keterangan *Passing*

Scene passing yang masih belum diberi keterangan jarak



Gambar 21. Keterangan *Passing*

Scene pemanasan yang masih belum dilengkapi keterangan waktu



Gambar 22. Keterangan Pemanasan (Statis)

c. Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan, peneliti melakukan validasi atau uji ahli. Uji ahli dilakukan untuk mengetahui penilaian tiap butir soal dari aspek strategi pembelajaran dan isi materi. Peneliti meminta bantuan 3 orang ahli untuk mengisi instrumen pengumpul data yang telah dibuat untuk menilai video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa FIK UNY, ketiga orang ahli tersebut yaitu: (1) Prof. Dr. Hari Amirullah Rachman, M.Pd., (2) Ermawan Susanto, M.Pd.. Ahli materi adalah orang yang memiliki kompetensi tentang teknik dasar olahraga bola tangan, dan (3) Sujarwo, M.Or., beliau adalah dosen FIK UNY yang berkompeten dalam bidang media. Alasan pengembang memilih beliau sebagai ahli media adalah kompetensi beliau dalam bidang multimedia.

Dari uji ahli ini peneliti meminta masukan dan tanggapan untuk menilai kelemahan video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa FIK UNY yang dikembangkan ini. Tanggapan dan masukan dari para ahli diharapkan mampu memperbaiki produk yang dikembangkan menjadi lebih baik. Setelah ada masukan dari ahli, maka langkah yang selanjutnya adalah melakukan revisi awal pada produk yang telah dibuat. Revisi dilakukan untuk memperbaiki butir soal sebelum diimplementasikan atau diujicobakan kepada mahasiswa. Hasil validasi kelayakan perangkat penilaian sebagai berikut:

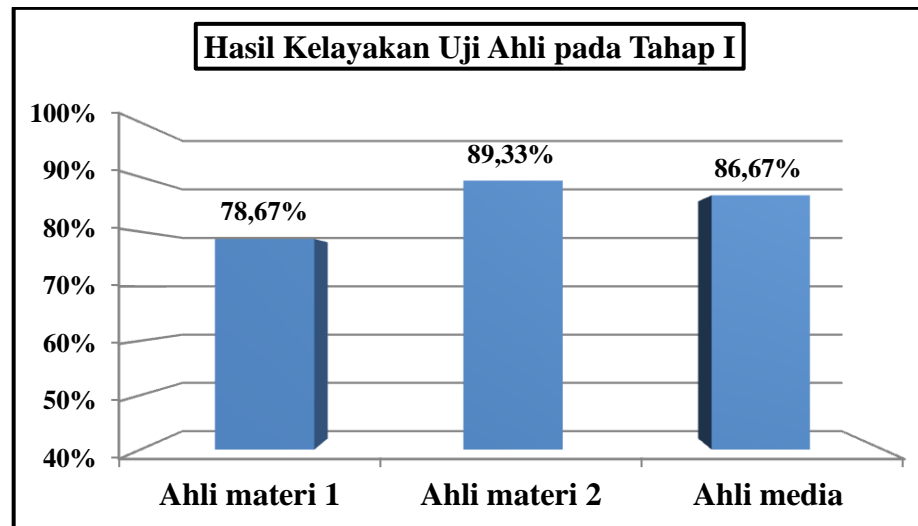
1) Hasil Penilaian Uji Ahli Tahap I

Data dalam penelitian ini diperoleh dengan memberikan produk yang berupa video tutorial teknik dasar bola tangan dengan disertai lembar validasi untuk ahli materi dan ahli media yang berupa angket. Adapun aspek yang divalidasi oleh ahli materi dan ahli media terhadap produk yang dikembangkan adalah aspek desain teknis, komentar dan saran umum, serta kesimpulan. Proses penilaian dilakukan dengan mengisi lembar evaluasi yang telah disertakan saat proses validasi. Penilaian dari ahli materi dan ahli media dilakukan melalui dua tahap. Validasi ahli materi dilakukan pada tanggal 17 Maret 2016 dan ahli media tahap I dilakukan pada tanggal 28 Maret 2016. Dalam hal ini, ahli memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan serta memberikan saran perbaikan untuk selanjutnya dilakukan revisi produk. Hasil uji ahli materi dan ahli media pada tahap I disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Kelayakan Uji Ahli Materi dan Ahli pada Tahap I

Validator	Skor yang diperoleh	Skor yang diharapkan	%	Keterangan
Ahli materi 1	59	75	78,67	Sangat layak
Ahli materi 2	67	75	89,33	Sangat Layak
Ahli media	65	75	86,67	Sangat layak

Dari hasil analisis kelayakan berdasarkan hasil uji ahli materi dan ahli pada tahap I pada tabel di atas, bila dibuat dalam bentuk diagram akan terlihat seperti gambar 3 berikut ini:



Gambar 23. Diagram Batang Hasil Kelayakan Uji Ahli Materi dan Ahli Media pada Tahap I

Selain data kuantitatif, validator juga memberikan data kualitatif yang berupa saran dan masukan, selengkapnya disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4. Saran dan Masukan Ahli Pada Tahap I

No	Ahli	Saran dan Masukan
1	Ahli materi 1	a. Media pembelajaran berbasis video/CD harus dibuat dengan kualitas baik, dengan <i>format motion, slow motion</i> , analisis gerak, dan narasi yang memadai b. Perhatikan durasi
3	Ahli materi 2	a. Beri keterangan gambar pada produk <i>draft</i> b. Durasi video tutorial singkat memenuhi materi c. Meliputi keterampilan dasar bola tangan, meliputi <i>dribbling, passing, shooting</i> , dan <i>game</i>
3	Ahli media	a. Beri keterangan waktu di <i>scene</i> pemanasan b. Beri keterangan jarak di <i>scene passing</i> c. Gerakan <i>ballhandling</i> ditambah d. Beri soal evaluasi di akhir (10 soal)

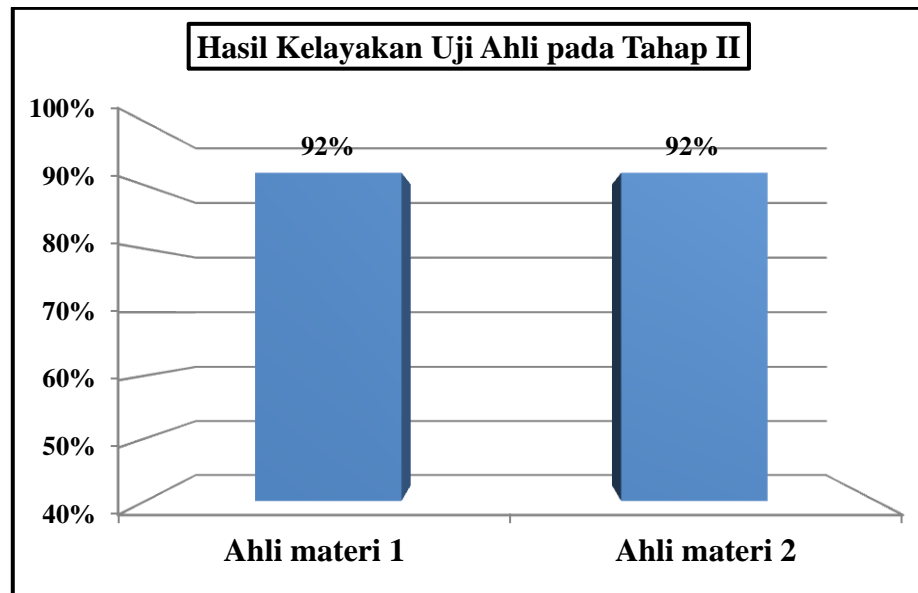
2) Hasil Penilaian Uji Ahli Tahap II

Data dalam penelitian ini diperoleh dengan memberikan produk yang berupa video tutorial teknik dasar bola tangan dengan disertai lembar validasi untuk ahli materi yang berupa angket. Adapun aspek yang divalidasi oleh ahli materi terhadap produk yang dikembangkan adalah aspek desain teknis, komentar dan saran umum, serta kesimpulan. Proses penilaian dilakukan dengan mengisi lembar evaluasi yang telah disertakan saat proses validasi. Validasi ahli materi tahap II dilakukan pada tanggal 3 Mei 2016. Dalam hal ini, ahli memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan serta memberikan saran perbaikan untuk selanjutnya dilakukan revisi produk. Hasil uji ahli materi pada tahap II disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Kelayakan Uji Ahli Materi pada Tahap II

Validator	Skor yang diperoleh	Skor yang diharapkan	%	Keterangan
Ahli materi 1	69	75	92	Sangat layak
Ahli materi 2	69	75	92	Sangat layak

Dari hasil analisis kelayakan berdasarkan hasil uji ahli materi dan ahli media pada tahap II pada tabel di atas, bila dibuat dalam bentuk diagram akan terlihat seperti gambar 3 berikut ini:



Gambar 24. Diagram Batang Hasil Kelayakan Uji Ahli Materi pada Tahap II

Selain data kuantitatif, validator juga memberikan data kualitatif yang berupa saran, selengkapnya disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 6. Saran dan Masukan Ahli Materi Pada Tahap II

No	Ahli	Saran dan Masukan
1	Ahli materi 1	Video tutorial bola tangan dapat digunakan dan dikembangkan
2	Ahli Materi 2	-
3	Ahli media	-

Setelah ada masukan dan revisi dari ahli pada tahap I dan II, maka langkah selanjutnya yang dilakukan adalah melakukan revisi pada produk yang telah dibuat. Revisi dilakukan untuk memperbaiki video tutorial teknik dasar bola tangan sebelum diujicobakan untuk mahasiswa.

Tampilan video tutorial teknik dasar bola tangan setelah direvisi digambarkan sebagai berikut:

Scene daftar isi yang sudah tidak memakai *layout* api



Gambar 25. Scene Daftar Isi

Tampilan depan yang lebih menarik



Gambar 26. Tampilan Depan

Gerakan tambahan *ball handling*



Gambar 27. Gerakan Ball Handling

Tambahan gambar lapangan beserta ukurannya



Gambar 28. Tambahan Ukuran Lapangan

Tambahan keterangan waktu dalam *scene* pemanasan



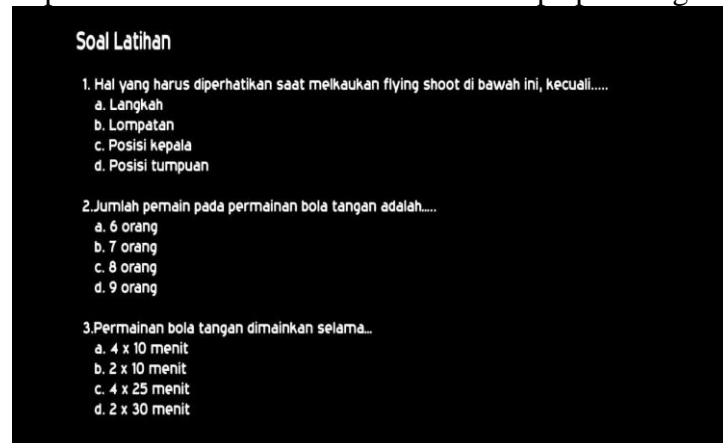
Gambar 29. Keterangan Pemanasan

Tambahan keterangan jarak pada *scene passing*

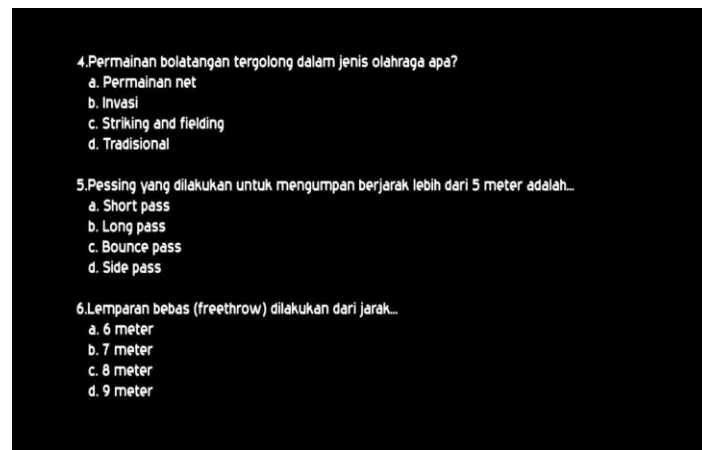


Gambar 30. Keterangan Passing

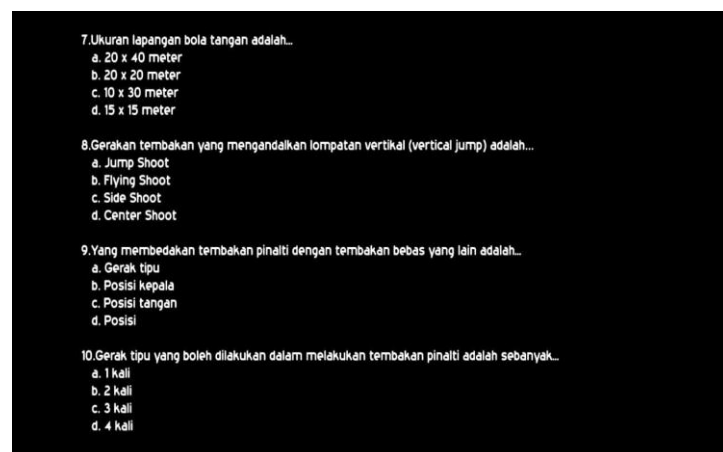
Sepuluh butir soal latihan tambahan berupa pilihan ganda



Gambar 31. Tambahan Soal Latihan



Gambar 32. Tambahan Soal Latihan



Gambar 33. Tambahan Soal Latihan

3. Ujicoba Produk atau Implementasi

Uji coba dilakukan pada proses pembelajaran mata kuliah bola tangan dengan mengambil sampel uji coba mahasiswa PJKR FIK UNY angkatan 2013 kelas AB yang mengambil mata kuliah bola tangan yang berjumlah 30 orang. Pada uji coba ini dengan memakai format penilaian yang telah dikembangkan oleh peneliti. Uji coba dilaksanakan pada tanggal 11 Mei 2016. Hasil uji coba sebagai berikut:

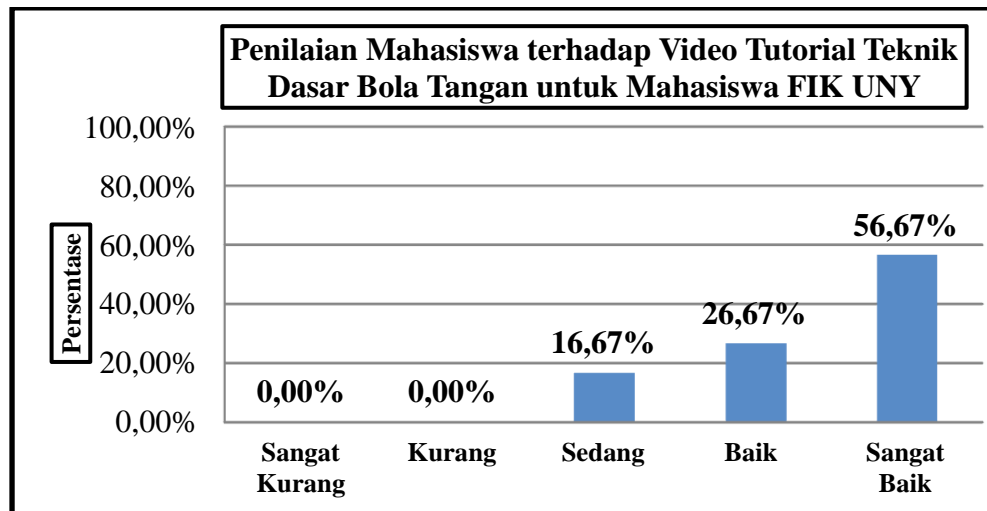
Distribusi frekuensi data hasil penilaian mahasiswa terhadap video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa FIK UNY didapat skor terendah (*minimum*) 37,0, skor tertinggi (*maksimum*) 63,0, rerata (*mean*) 52,47, nilai tengah (*median*) 54,5, nilai yang sering muncul (*mode*) 57,0, standar deviasi (SD) 6,86.

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, penilaian mahasiswa terhadap video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa FIK UNY disajikan pada tabel 7 berikut:

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Penilaian Mahasiswa terhadap Video Tutorial Teknik Dasar Bola Tangan untuk Mahasiswa FIK UNY

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$52 < X$	Sangat Baik	17	56,67%
2	$44 < X \leq 52$	Baik	8	26,67%
3	$36 < X \leq 44$	Sedang	5	16,67%
4	$28 < X \leq 36$	Kurang	0	0%
5	$X \leq 28$	Sangat Kurang	0	0%
Jumlah			30	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 6 tersebut di atas, penilaian mahasiswa terhadap video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa FIK UNY dapat disajikan pada gambar 34 sebagai berikut:



Gambar 34. Diagram Batang Penilaian Mahasiswa terhadap Video Tutorial Teknik Dasar Bola Tangan untuk Mahasiswa FIK UNY

Berdasarkan tabel 7 dan gambar 34 di atas menunjukkan bahwa penilaian mahasiswa terhadap video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa FIK UNY berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 0% (0 orang), “kurang” sebesar 0% (0 orang), “sedang” sebesar 16,67% (5 orang), “baik” sebesar 26,67% (8 orang), dan “sangat baik” sebesar 56,67% (17 orang).

a. Tampilan Media

Distribusi frekuensi data hasil penilaian mahasiswa terhadap video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa FIK UNY dari aspek tampilan media didapat skor terendah (*minimum*) 25,0, skor tertinggi (*maksimum*) 43,0, rerata (*mean*) 35,73, nilai tengah (*median*) 37,5, nilai yang sering muncul (*mode*) 30,0, *standar deviasi* (SD) 5,02.

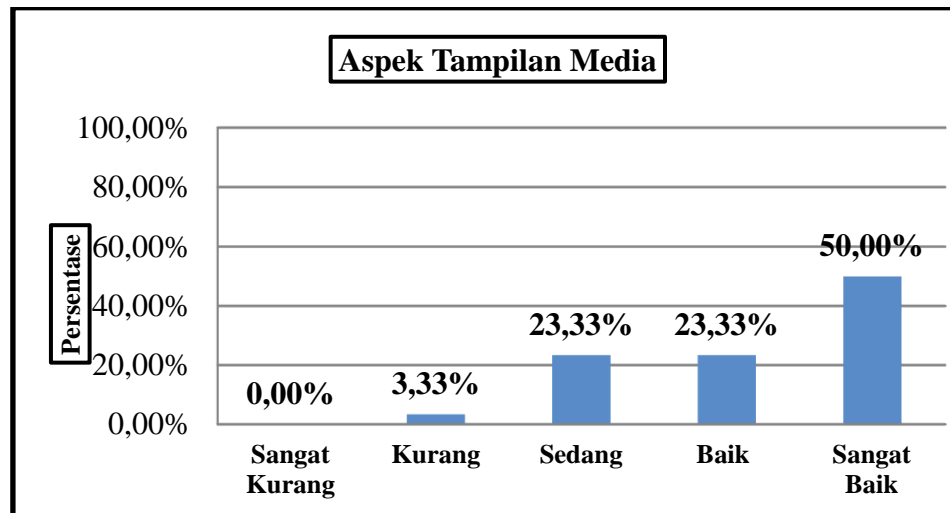
Apabila ditampilkan dalam distribusi frekuensi, penilaian mahasiswa terhadap video tutorial teknik dasar bola tangan untuk

mahasiswa PJKR FIK UNY dari aspek tampilan media disajikan pada tabel 8 berikut:

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Penilaian Mahasiswa terhadap Video Tutorial Teknik Dasar Bola Tangan untuk Mahasiswa FIK UNY dari Aspek Tampilan Media

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$37 < X$	Sangat Baik	15	50%
2	$31 < X \leq 37$	Baik	7	23,33%
3	$25 < X \leq 31$	Sedang	7	23,33%
4	$19 < X \leq 25$	Kurang	1	3,33%
5	$X \leq 19$	Sangat Kurang	0	0%
Jumlah			30	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 7 tersebut di atas, penilaian mahasiswa terhadap video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa FIK UNY dari aspek tampilan media dapat disajikan pada gambar 33 sebagai berikut:



Gambar 35. Diagram Batang Penilaian Mahasiswa terhadap Video Tutorial Teknik Dasar Bola Tangan untuk Mahasiswa FIK UNY dari Aspek Tampilan Media

Berdasarkan tabel 8 dan gambar 35 di atas menunjukkan bahwa penilaian mahasiswa terhadap video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa FIK UNY dari aspek tampilan media berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 0% (0 orang), “kurang” sebesar 3,33% (1 orang), “sedang” sebesar 23,33% (7 orang), “baik” sebesar 23,33% (7 orang), dan “sangat baik” sebesar 50% (15 orang).

b. Aspek Isi/Materi

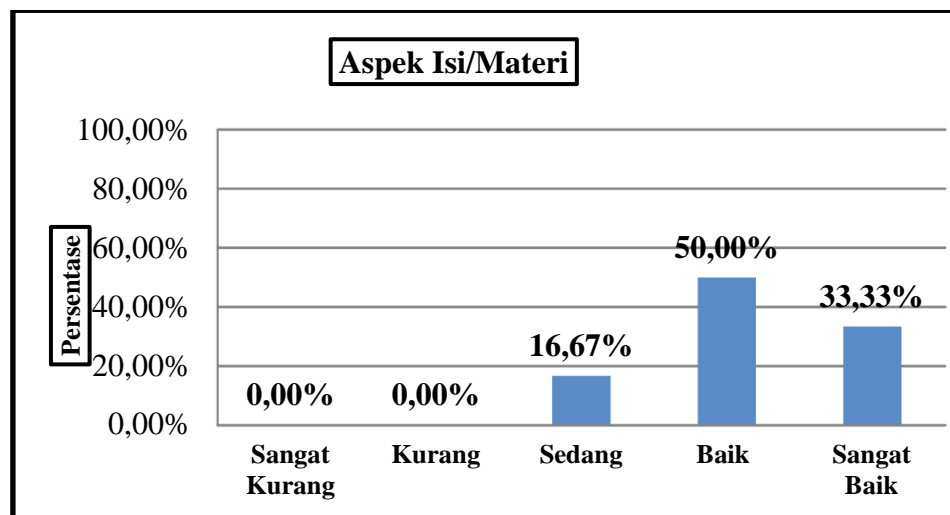
Distribusi frekuensi data hasil penilaian mahasiswa terhadap video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa FIK UNY dari aspek isi/materi didapat skor terendah (*minimum*) 12,0, skor tertinggi (*maksimum*) 20,0, rerata (*mean*) 16,73, nilai tengah (*median*) 17,0, nilai yang sering muncul (*mode*) 17,0, *standar deviasi* (SD) 2,16.

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, penilaian mahasiswa terhadap video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa FIK UNY dari aspek isi/materi disajikan pada tabel 8 berikut:

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Penilaian Mahasiswa terhadap Video Tutorial Teknik Dasar Bola Tangan untuk Mahasiswa FIK UNY dari Aspek Isi/Materi

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$17 < X$	Sangat Baik	10	33,33%
2	$14 < X \leq 17$	Baik	15	50%
3	$11 < X \leq 14$	Sedang	5	16,67%
4	$8 < X \leq 11$	Kurang	0	0%
5	$X \leq 8$	Sangat Kurang	0	0%
Jumlah			30	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 8 tersebut di atas, penilaian mahasiswa terhadap video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa FIK UNY dari aspek isi/materi dapat disajikan pada gambar 36 sebagai berikut:



Gambar 36. Diagram Batang Penilaian Mahasiswa terhadap Video Tutorial Teknik Dasar Bola Tangan untuk Mahasiswa FIK UNY dari Aspek Isi/Materi

Berdasarkan tabel 9 dan gambar 36 di atas menunjukkan bahwa penilaian mahasiswa terhadap video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa FIK UNY dari aspek isi/materi berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 0% (0 orang), “kurang” sebesar 0% (0 orang), “sedang” sebesar 16,67% (5 orang), “baik” sebesar 50% (15 orang), dan “sangat baik” sebesar 33,33% (10 orang).

B. Pembahasan

Tujuan akhir dari penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan sebuah produk video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa PJKR FIK UNY. Produk ini dikemas ke dalam VCD (*Video Compact Disk*).

Melalui video tutorial ini dapat menjelaskan secara lebih spesifik tentang tutorial teknik dasar olahraga bola tangan, sehingga mahasiswa akan lebih memahami video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa PJKR FIK UNY ini.

Dari hasil uji coba operasional terhadap 30 mahasiswa PJKR FIK UNY kelas AB angkatan 2013 yang sudah dilakukan pada tanggal 11 Mei 2016 secara keseluruhan 17 dari 30 (56,67%) mahasiswa memberikan penilaian sangat baik jika dikonversikan dengan tabel distribusi frekuensi yang sudah dibuat. Artinya ada 17 mahasiswa dari 30 mahasiswa menyatakan bahwa produk yang dikembangkan berupa video teknik dasar bola tangan pada mahasiswa PJKR FIK UNY angkatan 2013 sudah memenuhi kebutuhan mahasiswa sebagai media pembelajaran khususnya teknik dasar bola tangan. Produk berupa video teknik dasar bola tangan pada mahasiswa PJKR FIK UNY angkatan 2013 diharapkan dapat membantu mahasiswa dalam mengatasi kesulitan saat belajar teknik dasar bola tangan. Produk ini juga dapat menjadi pegangan mahasiswa sebagai bahan ajar yang dapat digunakan di saat waktu luang di luar pembelajaran. Seperti yang diutarakan oleh Nana Sudjana dan Ahmad Rivai dalam (Hujair AH.Sanaky, 2013: 5) menyatakan tentang manfaat media adalah: (1) pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; (2) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran dengan baik; (3) metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui

penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga; dan (4) pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan.

Dari aspek tampilan media menunjukkan kategori “sangat baik” karena 15 dari 30 mahasiswa memberikan penilaian sangat baik (50%). Artinya mahasiswa menyatakan bahwa dari aspek tampilan dari produk yang dikembangkan berupa video teknik dasar bola tangan pada mahasiswa PJKR FIK UNY angkatan 2013 mudah dalam penggunaannya, mempunyai suara yang jelas, bahasa yang digunakan tepat, warna pada gambar mempunyai kualitas yang baik, tulisan dapat terbaca jelas, dan materi mudah dipahami. Sementara untuk aspek isi/materi penilaian dari mahasiswa menunjukkan kategori “baik” karena 15 dari 30 mahasiswa (50%) memberikan penilaian baik. Artinya mahasiswa menyatakan bahwa dari aspek isi/materi dari produk yang dikembangkan berupa video teknik dasar bola tangan pada mahasiswa PJKR FIK UNY angkatan 2013 mempunyai materi yang jelas, bahasa yang jelas, ilustrasi gambar yang menarik, dan video dapat memperjelas materi.

Berdasarkan hasil di atas, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan berupa video teknik dasar bola tangan pada mahasiswa PJKR FIK UNY angkatan 2013 mempunyai tampilan dan isi/materi yang baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran dan membantuk mahasiswa dalam menguasai teknik dasar bola tangan. Media pembelajaran dengan

multimedia mempunyai beberapa keuntungan, seperti yang diungkapkan oleh Nur Rohmah M. (2008: 1), banyak keuntungan yang diperoleh dari pembelajaran dengan memanfaatkan multimedia, misalnya bagi pengguna atau siswa multimedia bermanfaat untuk:

- 1) Siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan, kesiapan, dan keinginan mereka, artinya pengguna sendiri yang mengontrol proses pembelajaran.
- 2) Siswa belajar dari tutor yang sabar (komputer) yang menyesuaikan diri dengan kemampuan siswa.
- 3) Siswa akan terdorong untuk mengejar pengetahuan dan memperoleh umpan balik yang seketika.
- 4) Siswa menghadapi suatu evaluasi yang objektif melalui keikutsertaannya dalam latihan/tes yang disediakan.
- 5) Siswa menikmati privasi dimana mereka tak perlu malu saat melakukan kesalahan.
- 6) Belajar saat kebutuhan muncul.
- 7) Belajar kapan saja mau tanpa terikat suatu waktu yang telah ditentukan.

Video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa PJKR FIK UNY yang dikembangkan dalam penelitian ini telah melalui validasi tahap I dan tahap II serta diujicobakan dalam skala besar. Data hasil penelitian yang berupa penilaian dari para pakar dan mahasiswa menunjukkan video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa PJKR FIK UNY ini layak digunakan sebagai pegangan mahasiswa untuk membantu mahasiswa memahami dan meningkatkan teknik dasar bola tangan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Pengembangan video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa FIK UNY dilakukan melalui 4 tahap, yaitu: (1) tahap awal; (2) tahap desain; (3) tahap pengembangan; dan (4) tahap ujicoba atau implementasi.
2. Penilaian kelayakan video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa FIK UNY dilihat dari hasil uji ahli. Menurut ahli materi 1, memperoleh persentase sebesar 92% dalam kategori sangat layak dan ahli materi 2 memperoleh persentase sebesar 92% dalam kategori sangat layak. Menurut ahli media memperoleh persentase sebesar 86,67% dalam kategori sangat layak. Sementara penilaian mahasiswa dalam ujicoba operasional mendapat nilai “sangat baik” sehingga dapat dikatakan perangkat penilaian layak untuk digunakan.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Beberapa hal yang menjadi keterbatasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Tidak dilakukan uji coba skala kecil. Agar hasil lebih maksimal perlu dilakukan uji coba skala kecil terlebih dahulu sebelum ke uji coba skala besar.

2. Minimnya jumlah kamera sehingga mengurangi sudut pandang pengambilan video.
3. Gambar yang dihasilkan kurang jelas.
4. Pada tampilan daftar isi terdapat *layout* api yang mengganggu.

C. Saran Pemanfaatan Produk

Beberapa saran yang dapat peneliti ajukan untuk memanfaatkan produk permainan hasil dari penelitian ini antara lain:

1. Bagi mahasiswa, agar menambah latihan teknik dasar bola tangan di luar perkuliahan.
2. Bagi peneliti selanjutnya, perlu adanya kajian-kajian dan pengembangan-pengembangan lebih lanjut dengan hasil yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir Fatah dan Agus Purwanto. (2008). *Digital Multimedia Animasi, Sound Editing, & Video Editing*. Yogyakarta : Andi Offset
- Arif S Sadiman. (2003). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Azhar Arsyad. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Arifin Ika Nugraha. (2015). *Pengembangan Sumber Belajar mata kuliah Dasar gerak Softball bagi mahasiswa FIK UNY*. Skripsi. Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY.
- Basnendar Akbar Gautama.(2011). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Lemparan Pantul Mata Kuliah Permainan Bolabasket Bagi Mahasiswa Prodi PJKR FIK UNY*. Skripsi. Yogyakarta:FIK UNY
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Diakses dari <http://www.ihf.info/en-us/thegame/learnhandball.aspx> pada Rabu, 7 Januari 2016, pukul 21.46 WIB
- Diakses dari : <http://ebook.eurohandball.com/StepsToHandball> Pada Kamis, 8 Januari 2016, pukul 20.43 WIB
- Diakses dari <http://eurohandball.com/BasicHandball> Pada Kamis, 8 Januari 2016, Pukul 21.09 WIB.
- Diakses dari <http://bolatangan.or.id/home.html> pada Kamis 8 Januari 2016 . pukul 21.23 WIB
- Djamarudin Djoe. 2012. *Pengertian Media Menurut Para Ahli*. Didownload dari <http://www.scribd.com/doc/93661597/Pengertian-Media-Menurut-Para-Ahli>.

- Ermawan Susanto. (2015). *Pembelajaran Bola Tangan*, Pendidikan Olahraga. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hujair Sanaky. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif dan Inovatif*. Yogyakarta: PT Kaukaba Dipantara.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nur Rohmah Muktiani. (2008). “*Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan SMA*”. Program Pasca Sarjana UNY.
- Oemar Hamalik, (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Putri Agil Rakasiwi. (2015). *Pengembangan Video Tutorial Teknik Dasar Penjaga Gawang untuk Peserta Ekstrakurikuler Futsal Putri SMA/SMK*. Skripsi. Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY.
- Rifqi Festiawan. (2014). *Pengembangan Buku Saku Pintar Gizi Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Sebagai Media Peningkatan Pengetahuan Gizi*. Skripsi. Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY.
- Sanjaya, Wina. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Group.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Uswatun Khasanah. (2015). *Pengembangan Sumber Belajar Materi Lompat Jauh Gaya Gantung (Hang Style) Bagi Siswa Kelas VIII SMP Berbentuk CD (Compact Disk)*. Skripsi. Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541

Nomor : 031/UN.34.16/PP/2016.
Lamp : 1 Eks.
Hal : Permohonan Ijin Penelitian.

21 Januari 2016.

Yth : Kasubag Pendidikan
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta.


Dengan hormat, disampaikan bahwa untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan tugas akhir skripsi, kami mohon berkenan Bapak/Ibu/Saudara untuk memberikan ijin penelitian bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta :

Nama : Duaji Rahadyan Nursantiko.
NIM : 12601244161.
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR).

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : Februari s.d Mei 2016.
Tempat/obyek : Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY.
Judul Skripsi : Pengembangan Media Video Tutorial Teknik Dasar Bola Tangan untuk Mahasiswa PJKR FIK UNY.

Demikian surat ijin penelitian ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dekan,

Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.
NIP. 19640707 198812 1 001

Tembusan :

1. Kaprodi PJKR.
2. Pembimbing TAS.
3. Mahasiswa ybs.

Lampiran 2. Surat Permohonan Ahli Materi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KELOLAHRAGAAN
JURUSAN PENDIDIKAN OLARAGA
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta, Telp. 513092

Hal : Permohonan Ahli Materi
Lampiran : 1 Bendel

Kepada : Yth Prof. Dr. Hari Amirullah Rachman, M.Pd.
Fakultas Ilmu Kelolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan Hormat,

Saya mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Nama : Duaji Rahadyan Nursantiko
NIM : 12601244161
Prodi/Jurusan : PJKR/POR

Dengan ini bermaksud untuk mengajukan permohonan ahli materi kepada bapak, pada tugas akhir skripsi saya dengan judul "Pengembangan Media Video Tutorial Teknik Dasar Bola Tangan untuk Mahasiswa PJKR Fakultas Ilmu Kelolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta".

Besar harapan saya atas terpenuhinya permohonan ini, atas permohonan dan terpenuhinya permohonan ini saya ucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 23 Maret 2016

Mengetahui

Pembimbing

Ermawan Susanto, M.Pd.


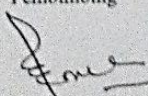

NIP. 19780702 200212 1 004

Hormat Saya

Duaji Rahadyan Nursantiko

NIM. 12601244161

Lampiran 3. Surat Permohonan Ahli Media

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS ILMU KELOLAHIRAGAAN JURUSAN PENDIDIKAN OLAHIRAGA Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta, Telp. 513092
Hal	: Permohonan Ahli Media
Lampiran	: 1 Bendel
Kepada	: Yth. Sujarwo, M.Or. Fakultas Ilmu Kelolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Dengan Hormat,	
Saya mahasiswa Fakultas Ilmu Kelolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta	
Nama	: Duaji Rahadyan Nursantiko
NIM	: 12601244161
Prodi/Jurusan	: PJKR/POR
Dengan ini bermaksud untuk mengajukan permohonan ahli media kepada ibu, pada tugas akhir skripsi saya dengan judul "Pengembangan Media Video Tutorial Teknik Dasar Bola Tangan untuk Mahasiswa PJKR Fakultas Ilmu Kelolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta".	
Besar harapan saya atas terpenuhinya permohonan ini, atas permohonan dan terpenuhinya permohonan ini saya ucapkan terimakasih.	
Yogyakarta, 23 Maret 2016	
Mengetahui	
Pembimbing	Hormat Saya
	
<u>Ermawan Susanto, M.Pd.</u> NIP. 19780702 200212 1 004	<u>Duaji Rahadyan Nursantiko</u> NIM. 12601244161

Lampiran 4. Lembar Evaluasi Ahli Materi Tahap 1

1 : sangat kurang baik / sangat kurang tepat / sangat kurang jelas

2 : Kurang baik / kurang tepat / kurang jelas.

3 : cukup baik / cukup tepat / cukup jelas.

4 : baik / tepat / jelas

5 : sangat baik / sangat tepat / sangat jelas

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan bapak/ibu untuk mengisi kuesioner ini saya ucapkan terimakasih.

A. Aspek media

NO	Aspek penilaian	Pernyataan	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Strategi pembelajaran	Kemudahan memahami materi				✓	
		Ketepatan memilih materi yang digunakan untuk panduan				✓	
		ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi				✓	
		kemudahan menggunakan produk				✓	
		efisiensi teks				✓	
		efisiensi tampilan video					
2	isi materi	kebenaran isi/konsep				✓	
		kedalaman materi				✓	
		kecukupan materi				✓	
		kejelasan materi/konsep				✓	
		aktualisasi materi				✓	
		ketuntasan materi			✓		
		sistematika penyajian logis				✓	
		ketepatan pemilihan gambar dikaitkan dengan materi				✓	
		kejelasan contoh/analisis gerak				✓	

B. Komentar dan Saran

- * Kembangkan. kuerensi Video/CD harus di buat dengan kualitas baik, dengan format motion, Slow Motion, analisis gerak dan kegelasan manusia yg memadai.
- * Penambahan demo

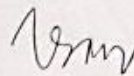
C. Kesimpulan

Program ini dinyatakan :

1. Layak diproduksi tanpa direvisi
2. Layak diproduksi dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diproduksi

(Mohon bapak/ibu memberikan tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan yang telah diberikan)

Yogyakarta,
Ahli Materi



Prof. Dr. Hari Amirullah Rachman,

M.Pd.

NIP. 19680117 199203 1 001

Lampiran 5. Lembar Evaluasi Ahli Media

1 : sangat kurang baik / sangat kurang tepat / sangat kurang jelas

2 : Kurang baik / kurang tepat / kurang jelas.

3 : cukup baik / cukup tepat / cukup jelas.

4 : baik / tepat / jelas

5 : sangat baik / sangat tepat / sangat jelas

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan bapak/ibu untuk mengisi kuesioner ini saya ucapkan terimakasih.

A. Aspek media

NO	Aspek penilaian	Pernyataan	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Strategi pembelajaran	Kemudahan memahami materi					✓
		Ketepatan memilih materi yang digunakan untuk panduan				✓	
		ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi				✓	
		kemudahan menggunakan produk				✓	
		efisiensi teks				✓	
		efisiensi tampilan video					✓
2	isi materi	kebenaran isi/konsep				✓	
		kedalaman materi				✓	
		kecukupan materi				✓	
		kejelasan materi/konsep				✓	
		aktualisasi materi					✓
		ketuntasan materi				✓	
		sistematika penyajian logis				✓	
		ketepatan pemilihan gambar dikaitkan dengan materi					✓
		kejelasan contoh/analisis gerak					✓

B. Komentar dan Saran

1. Beri keterangan waktu di scene pemotretan
2. " jarak di scene passing
3. Gerakan ball handling ditambah
4. Beri soal evaluasi di akhir 10 soal.

C. Kesimpulan

Program ini dinyatakan :

1. Layak diproduksi tanpa direvisi
2. Layak diproduksi dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diproduksi

(Mohon bapak/ibu memberikan tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan yang telah diberikan)

Yogyakarta,
Ahli media



Sujarwo, M.Or.

NIP. 19830314 200801 1 012

Lampiran 6. Lembar Evaluasi Ahli Materi Tahap 2

1 : sangat kurang baik / sangat kurang tepat / sangat kurang jelas

2 : Kurang baik / kurang tepat / kurang jelas.

3 : cukup baik / cukup tepat / cukup jelas.

4 : baik / tepat / jelas

5 : sangat baik / sangat tepat / sangat jelas

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

5. Atas kesediaan bapak/ibu untuk mengisi kuesioner ini saya ucapkan terimakasih.

A. Aspek media

NO	Aspek penilaian	Pernyataan	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Strategi pembelajaran	Kemudahan memahami materi					✓
		Ketepatan memilih materi yang digunakan untuk panduan					✓
		ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi				✓	
		kemudahan menggunakan produk					✓
		efisiensi teks				✓	
		efisiensi tampilan video					✓
2	isi materi	kebenaran isi/konsep					✓
		kedalaman materi				✓	
		kecukupan materi				✓	
		kejelasan materi/konsep					✓
		aktualisasi materi				✓	
		ketuntasan materi				✓	
		sistematika penyajian logis					✓
		ketepatan pemilihan gambar dikaitkan dengan materi					✓
		kejelasan contoh/analisis gerak					✓

B. Komentar dan Saran

Video tutorial bola tangan dapat disignakan
dan di lembungkan

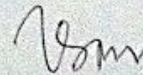
C. Kesimpulan

Program ini dinyatakan :

1. Layak diproduksi tanpa direvisi
2. Layak diproduksi dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diproduksi

(Mohon bapak/ibu memberikan tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan yang telah diberikan)

Yogyakarta,
Ahli Materi



Prof. Dr. Hari Amirullah Rachman, M.Pd.

NIP. 19680117 199203 1 001

Lampiran 7. Lembar Evaluasi Mahasiswa

LEMBAR EVALUASI UNTUK MAHASISWA FIK UNY PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL TEKNIK DASAR BOLA TANGAN UNTUK MAHASISWA PJKR FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Mata Kuliah : Bola Tangan (Olahraga Pilihan)
Sasaran Program : Mahasiswa FIK UNY
Peneliti : Duaji Rahadyan Nursantiko - 12601244161
Nama Mahasiswa : *Imani Agus Tarsat*
Kelas/Jurusan : *Pjkr A*
Tanggal : *11 Mei 2016*

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Mahasiswa FIK UNY, sebagai pengguna media pada Pengembangan Video Tutorial dasar gerak Bola Tangan bagi mahasiswa FIK UNY yang kami kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari mahasiswa sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Pengembangan video tutorial teknik dasar Bola Tangan bagi mahasiswa FIK UNY yang kami kembangkan. Sehubungan hal tersebut kami berharap kesediaan teman-teman mahasiswa untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini :

Petunjuk:

1. Lembar Evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dan pendapat dari Mahasiswa sebagai pengguna media, tentang kualitas Pengembangan video tutorial teknik dasar bola tangan bagi mahasiswa FIK UNY yang sedang dalam proses pengembangan.
2. Penilaian, Kritik, dan saran yang anda sampaikan melalui kuesioner ini akan menjadi acuan pengembang untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Pengembangan video tutorial teknik dasar bola tangan bagi mahasiswa FIK UNY yang sedang dalam proses pengembangan. Lembar evaluasi ini terdiri dari tampilan media, isi materi komentar dan saran umum.
3. Rentang evaluasi mulai dari "sangat baik" sampai dengan "sangat kurang" dengan cara memberikan tanda "√" pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

- 1: kurang baik / kurang tepat / kurang jelas
 - 2: cukup baik / cukup tepat / cukup jelas
 - 3: baik / tepat / jelas
 - 4: sangat baik / sangat tepat / sangat jelas
4. Komentar, Kritik, dan saran Mohon dituliskan pada Kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.
 5. Atas kesediaan Teman-teman Mahasiswa untuk mengisi kuesioner ini saya ucapkan terimakasih

A. Aspek Penilaian

No	Aspek Penilaian	Pernyataan	Skor			
			1	2	3	4
1	Tampilan Media	Kemudahan penggunaan media				✓
		Kejelasan suara				✓
		Ketepatan pemilihan bahasa				✓
		Kejelasan narasi				✓
		Keruntutan materi				✓
		Kejelasan warna gambar			✓	
		Efisiensi teks			✓	
		Tulisan terbaca dengan jelas				✓
		Materi mudah dipahami				✓
		Kemudahan memilih menu belajar			✓	
		Cara penampilan lebih menarik			✓	
2.	Aspek Isi/ Materi	Kejelasan Materi				✓
		Kejelasan Bahasa			✓	
		Kelugasan Bahasa			✓	
		Ilustrasi Gambar memperjelas materi			✓	
		Video memperjelas materi				✓

B. Komentar dan Saran Umum

Secara keseluruhan sudah baik, sangat membantu untuk pembelajaran bela tangan.

Yogyakarta, 11 Mei 2016

Mahasiswa

[Signature]
Jawara Agus Pongol

NIM. 136012410210

**LEMBAR EVALUASI UNTUK MAHASISWA FIK UNY
PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL TEKNIK DASAR BOLA TANGAN
UNTUK MAHASISWA PJKR FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

Mata Kuliah : Bola Tangan (Olahraga Pilihan)
Sasaran Program : Mahasiswa FIK UNY
Peneliti : Duaji Rahadyan Nursantiko - 12601244161
Nama Mahasiswa : *Parky Dwi Saputra*
Kelas/Jurusan : *PJKR E*
Tanggal : *11 Mei 2016*

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Mahasiswa FIK UNY, sebagai pengguna media pada Pengembangan Video Tutorial dasar gerak Bola Tangan bagi mahasiswa FIK UNY yang kami kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari mahasiswa sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Pengembangan video tutorial teknik dasar Bola Tangan bagi mahasiswa FIK UNY yang kami kembangkan. Sehubungan hal tersebut kami berharap kesediaan teman-teman mahasiswa untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini :

Petunjuk:

1. Lembar Evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dan pendapat dari Mahasiswa sebagai pengguna media, tentang kualitas Pengembangan video tutorial teknik dasar bola tangan bagi mahasiswa FIK UNY yang sedang dalam proses pengembangan.
2. Penilaian, Kritik, dan saran yang anda sampaikan melalui kuesioner ini akan menjadi acuan pengembang untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Pengembangan video tutorial teknik dasar bola tangan bagi mahasiswa FIK UNY yang sedang dalam proses pengembangan. Lembar evaluasi ini terdiri dari tampilan media, isi materi komentar dan saran umum.
3. Rentang evaluasi mulai dari "sangat baik" sampai dengan "sangat kurang" dengan cara memberikan tanda "√" pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

- 1: kurang baik / kurang tepat / kurang jelas
 - 2: cukup baik / cukup tepat / cukup jelas
 - 3: baik / tepat / jelas
 - 4: sangat baik / sangat tepat / sangat jelas
4. Komentar, Kritik, dan saran Mohon dituliskan pada Kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.
 5. Atas kesediaan Teman-teman Mahasiswa untuk mengisi kuesioner ini saya ucapkan terimakasih

A. Aspek Penilaian

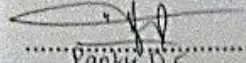
No	Aspek Penilaian	Pernyataan	Skor			
			1	2	3	4
1	Tampilan Media	Kemudahan penggunaan media				✓
		Kejelasan suara			✓	
		Ketepatan pemilihan bahasa				✓
		Kejelasan narasi				✓
		Keruntutan materi				✓
		Kejelasan warna gambar			✓	
		Efisiensi teks				✓
		Tulisan terbaca dengan jelas				✓
		Materi mudah dipahami				✓
		Kemudahan memilih menu belajar				✓
		Cara penampilan lebih menarik				✓
						✓
2.	Aspek Isi/ Materi	Kejelasan Materi				✓
		Kejelasan Bahasa				✓
		Kelugasan Bahasa				✓
		Ilustrasi Gambar memperjelas materi				✓
		Video memperjelas materi				✓

B. Komentar dan Saran Umum

Video yg bagus untuk seseorang yg ingin belajar cara dasar bermain handball.

Yogyakarta, 1) Mei 2016

Mahasiswa


Pankaj D C

NIM. 116012191117

Lampiran 8. Cara Menghitung Norma Penilaian

No.	Rumus	Kategori
1.	$X > M + 1,5 Sd$	Sangat baik
2.	$M + 0,5 Sd < X \leq M + 1,5 Sd$	Baik
3.	$M - 1,5 Sd < X \leq M + 0,5 Sd$	Cukup
4.	$M - 1,5 Sd < X \leq M - 0,5 Sd$	Kurang
5.	$X \leq M - 1,5 Sd$	Sangat Kurang

Keterangan:

Skor maksimal ideal = Σ butir penilaian \times skor tertinggi

Skor minimal ideal = Σ butir penilaian \times skor terendah

X : Jumlah skor

M : Rata-rata ideal

$= 1/2$ (Skor maksimal ideal + Skor minimal ideal)

SD : Standar Deviasi

$= 1/2 \times 1/3$ (Skor maksimal ideal – Skor minimal ideal)

Penilaian Mahasiswa terhadap Video Tutorial Teknik Dasar Bola Tangan Skor

maksimal ideal = Σ butir penilaian \times skor tertinggi

$$16 \times 4 = 64$$

Skor minimal ideal = Σ butir penilaian \times skor terendah

$$16 \times 1 = 16$$

X : Jumlah skor

M : Rata-rata ideal

$= 1/2$ (Skor maksimal ideal + Skor minimal ideal)

$= 1/2$ (64+16)= 40

SD : Standar Deviasi

$= 1/2 \times 1/3$ (Skor maksimal ideal – Skor minimal ideal)

$= 1/6$ (64-16) = 8

Tampilan Media

Skor maksimal ideal = Σ butir penilaian \times skor tertinggi

$$11 \times 4 = 44$$

Skor minimal ideal = Σ butir penilaian \times skor terendah

$$11 \times 1 = 11$$

X : Jumlah skor

M : Rata-rata ideal

$= 1/2$ (Skor maksimal ideal + Skor minimal ideal)

$$= \frac{1}{2} (44+11) = 27,5 \text{ dibulatkan menjadi } 28$$

SD : Standar Deviasi

$$= \frac{1}{2} \times \frac{1}{3} (\text{Skor maksimal ideal} - \text{Skor minimal ideal})$$

$$= \frac{1}{6} (44-11) = 5,5 \text{ dibulatkan menjadi } 6$$

Aspek Isi/Materi

Skor maksimal ideal = Σ butir penilaian \times skor tertinggi

$$5 \times 4 = 20$$

Skor minimal ideal = Σ butir penilaian \times skor terendah

$$5 \times 1 = 5$$

X : Jumlah skor

M : Rata-rata ideal

$$= \frac{1}{2} (\text{Skor maksimal ideal} + \text{Skor minimal ideal})$$

$$= \frac{1}{2} (20+5) = 12,5 \text{ dibulatkan menjadi } 13$$

SD : Standar Deviasi

$$= \frac{1}{2} \times \frac{1}{3} (\text{Skor maksimal ideal} - \text{Skor minimal ideal})$$

$$= \frac{1}{6} (20-5) = 2,5 \text{ dibulatkan menjadi } 3$$

Lampiran 9. Data Penilaian Uji Coba Mahasiswa

No	Tampilan Media											Aspek Isi/Materi						Σ
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
1	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	62	
2	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	55	
3	2	3	3	3	3	4	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	44	
4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	56	
5	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	59	
6	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	55	
7	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	61	
8	3	3	3	3	2	2	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	46	
9	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	57	
10	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	57	
11	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	63	
12	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	57	
13	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	58	
14	3	3	2	2	2	2	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	47	
15	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	57	
16	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	53	
17	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	58	
18	3	3	4	3	3	2	3	4	4	3	2	3	4	3	3	4	51	
19	3	4	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	2	4	4	50	
20	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	49	
21	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	58	
22	4	3	3	3	4	4	3	4	3	2	4	3	4	3	3	4	54	
23	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	59	
24	3	3	4	2	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	51	
25	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	42	
26	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	37	
27	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	4	3	43	
28	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	41	
29	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	49	
30	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	45	

Lampiran 10. Deskriptif Statistik Penilaian Mahasiswa

Statistics

	Penilaian Mahasiswa terhadap Video Tutorial Teknik Dasar Bola Tangan	Tampilan Media	Aspek Isi/Materi
N	Valid 30	30	30
	Missing 0	0	0
Mean	52.4667	35.7333	16.7333
Median	54.5000	37.5000	17.0000
Mode	57.00	30.00 ^a	17.00
Std. Deviation	6.86186	5.02362	2.16450
Minimum	37.00	25.00	12.00
Maximum	63.00	43.00	20.00
Sum	1574.00	1072.00	502.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Penilaian Mahasiswa terhadap Video Tutorial Teknik Dasar Bola Tangan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 37	1	3.3	3.3	3.3
41	1	3.3	3.3	6.7
42	1	3.3	3.3	10.0
43	1	3.3	3.3	13.3
44	1	3.3	3.3	16.7
45	1	3.3	3.3	20.0
46	1	3.3	3.3	23.3
47	1	3.3	3.3	26.7
49	2	6.7	6.7	33.3
50	1	3.3	3.3	36.7
51	2	6.7	6.7	43.3
53	1	3.3	3.3	46.7
54	1	3.3	3.3	50.0
55	2	6.7	6.7	56.7
56	1	3.3	3.3	60.0
57	4	13.3	13.3	73.3
58	3	10.0	10.0	83.3
59	2	6.7	6.7	90.0
61	1	3.3	3.3	93.3
62	1	3.3	3.3	96.7
63	1	3.3	3.3	100.0

Penilaian Mahasiswa terhadap Video Tutorial Teknik Dasar Bola Tangan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	37	1	3.3	3.3	3.3
	41	1	3.3	3.3	6.7
	42	1	3.3	3.3	10.0
	43	1	3.3	3.3	13.3
	44	1	3.3	3.3	16.7
	45	1	3.3	3.3	20.0
	46	1	3.3	3.3	23.3
	47	1	3.3	3.3	26.7
	49	2	6.7	6.7	33.3
	50	1	3.3	3.3	36.7
	51	2	6.7	6.7	43.3
	53	1	3.3	3.3	46.7
	54	1	3.3	3.3	50.0
	55	2	6.7	6.7	56.7
	56	1	3.3	3.3	60.0
	57	4	13.3	13.3	73.3
	58	3	10.0	10.0	83.3
	59	2	6.7	6.7	90.0
	61	1	3.3	3.3	93.3
	62	1	3.3	3.3	96.7
	63	1	3.3	3.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Tampilan Media

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	25	1	3.3	3.3	3.3
	27	1	3.3	3.3	6.7
	28	1	3.3	3.3	10.0
	30	4	13.3	13.3	23.3
	31	1	3.3	3.3	26.7
	32	1	3.3	3.3	30.0
	34	3	10.0	10.0	40.0
	35	1	3.3	3.3	43.3
	36	1	3.3	3.3	46.7
	37	1	3.3	3.3	50.0
	38	3	10.0	10.0	60.0
	39	4	13.3	13.3	73.3
	40	4	13.3	13.3	86.7
	42	3	10.0	10.0	96.7
	43	1	3.3	3.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Aspek Isi/Materi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	12	2	6.7	6.7	6.7
	13	1	3.3	3.3	10.0
	14	2	6.7	6.7	16.7
	15	2	6.7	6.7	23.3
	16	3	10.0	10.0	33.3
	17	10	33.3	33.3	66.7
	18	4	13.3	13.3	80.0
	19	3	10.0	10.0	90.0
	20	3	10.0	10.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Lampiran 11. Daftar Presensi Mahasiswa

DAFTAR PRESENSI MAHASISWA

No	Nama	NIM	Paraf
1	NORI ABDUL BHASIT	13601241013	<i>Ng</i>
2	REFERIANA KURNIA P	13601241051	<i>Ref</i>
3	PHIAH RISTYANDARI	13601241054	<i>Ph</i>
4	CANDRA WIDYASTUTI	13601241085	<i>Can</i>
5	Rizqi Fauzia W.	13601241060	<i>Riz</i>
6	Imam Agus Taisal	13601241030	<i>Im</i>
7	Panky Dwi Saputra	11601249117	<i>Pan</i>
8	Ira Aji Ramadhana	13601241015	<i>Ira</i>
9	Dwi Nur Sageno	13601241007	<i>Dwi</i>
10	Quinanda Gudi Yuhanto	13601241029	<i>Qu</i>
11	Aldi Rohman	13601241027	<i>Ald</i>
12	Wahyu Pistyanto	13601241039	<i>Wah</i>
13	Murni Ekawati	13601241045	<i>Mur</i>
14	Septi Rahini	13601241005	<i>Sept</i>
15	Rina Dwiastuti	13601241040	<i>Rin</i>
16	Leny Kartina	13601241026	<i>Leny</i>
17	Afanda Putri	13601241009	<i>Afa</i>
18	Wulan Rachmahani	13601241017	<i>Wul</i>
19	Karbika Dwi Kusumawati	13601241030	<i>Kar</i>
20	Sabiel Suprastyo	13601241010	<i>Sab</i>
21	Rahmat	13601241001	<i>Rah</i>
22	Sulis Seti Yono	13601241003	<i>Sul</i>
23	Pandu Widadaroko	13601241014	<i>Pan</i>
24	Aris Widiandoro	13601241025	<i>Aris</i>
25	ARI RAHMAT KURNIAWAN	13601241008	<i>Ari</i>
26	Yusuf Ashar Honofi	13601241028	<i>Yus</i>
27	Pevan Bagus A.	13601241031	<i>Pev</i>
28	Kurnia Sumanj A.	13601241055	<i>Kur</i>
29	Erhan Dwi Puslanto	13601241006	<i>Erh</i>
30	M. Abdul Faris	13601241079	<i>M. A.</i>

Lampiran 12. Daftar Pemain dan *Crew*

No.	Nama
1	Putut Yhudha Mahardi
2	Destiawan SUDarajat
3	Lukman Heriyanto
4	Bani Yoga Dhawmawan
5	Alfian Fahmi
6	Ardyansyah Prasetiadi
7	Ardiansyah Trias Dewanta
8	Tedi Permadi
9	Rizki Muhammad Afif
10	Farkhan Jauhari
11	Syukron Zuhdi
12	Rony Dwi P
13	Krisna Mahendra
14	Akbar Widya
15	Wijang Pulung Baskoro Aji
16	Aries Dian Dharmawan
17	Ryan Adi Cahyo Kuncoro
18	Lian Hestri Suri Yekti

Lampiran 13. Kartu Bimbingan

KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Duzji Rahadyan Nursantiko
 NIM : 12601244161
 Program Studi : PJKR
 Pembimbing : Ermanan Swanto, M.Pd.

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda - Tangan
1.	15/1 2016	Revisi variabel dan pengantar penelitian	
2.	18/1 2016	Revisi bab I & II	
3.	3/3 2016	penyusunan draft video tutorial	
4.	15/3 2016	permohonan expert judgement	
5.	22/3 2016	Revisi draft produk BT	
6.	29/3 2016	Acc pengambilan / pembuatan produk video tutorial BT	
7.	13/3 2016	Distribusi Angket Survey	
8.	5/5 2016	Validasi tahap 2 (Revisi)	
9.	5/5 2016	angket evaluasi mahasiswa	
10.	11/5/ 2016	Pengambilan data	
11.	24/5 2016	Penyusunan BAB IV	
12.	13/6 2016	Penyusunan BAB V	
13.	25/7 2016	Revisi keseluruhan	

Ketua Prodi PJKR,

Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes.
 NIP. 19751018 200501 1 002

Lampiran 14. Dokumentasi Kegiatan



